PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (33), ЯНУАРИ

3.90 лв. с диск 1.90 лв. без диск

84 страници

QUAKE III Team Arena

MECH WARRIOR 4 Vengeance

COUNTER-STRIKE съвети и тактики

CALL TO POWER 2

Tony Hawk's PRO SKATER 2

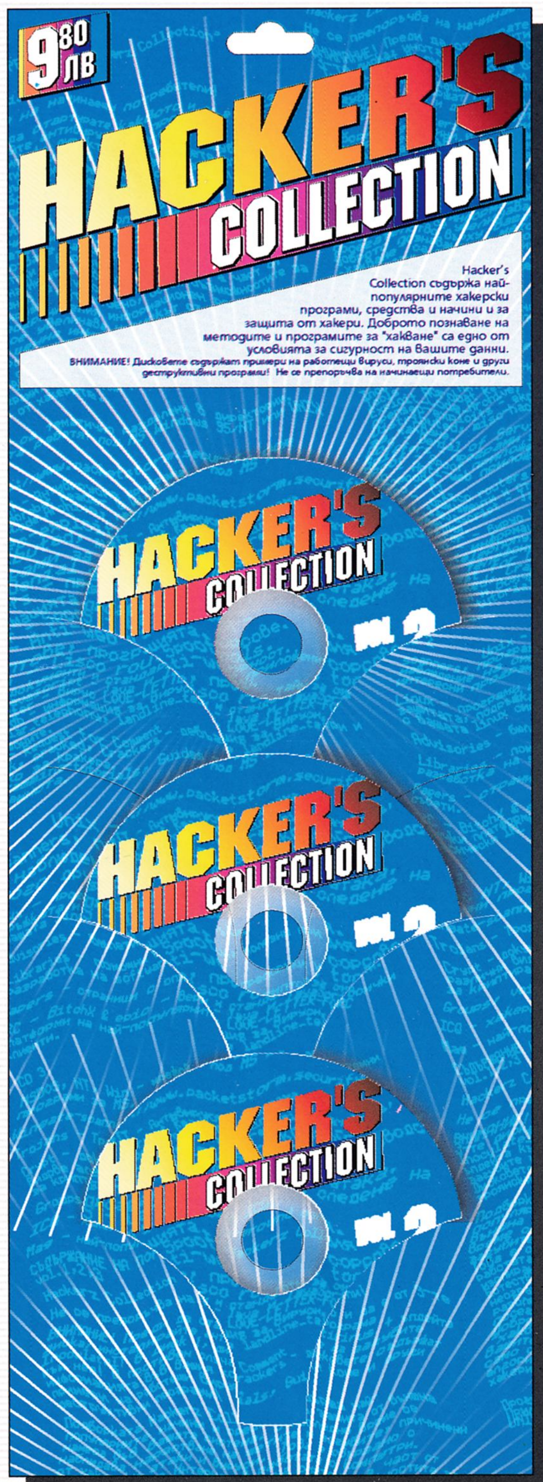
HITMAN Codename 47

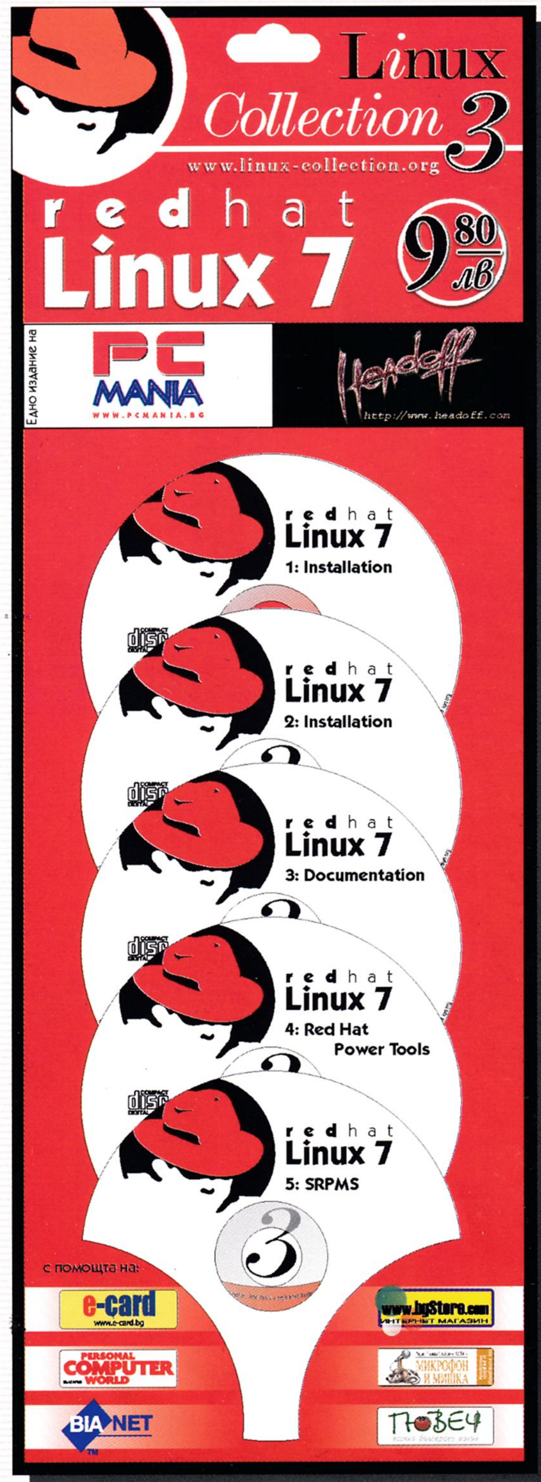
THE MUMMY

Playstation

UNDERGROUND Medal of Honor







НА ЦЕНАТА НА ЕДИН БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

даунлоудът ще ви струва повече

PC MANIA®

Екип

Автори

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Сергей Ганчев
Ивелин Г. Иванов
Стоян Спахиев
Лили Стоилова
Георги Панайотов
Орлин Широв
Борис Цветков
Симеон Христов
Радослав Кавалджиев – Роро

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Интернет от

Headoff
http://www.headoff.com

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

Българските карти за The Shadow of Death сред най-игрaните в света

На страницата, на която се публикуват свободни за download карти на Heroes of Might and Magic III (http://heroes3maps.deeptown.com/), знамето на България се вижда на много места. Рекорд в оптималните средни карти за The Shadow of Death е поставил 18-годишният Владимир Енев от Варна с 466 тегления, а на Григор Минчев за знаменития expantion са публикувани цели 5 maps, както и една кампания. Интерес към карта на Лазар Томовски за HOMMIII пък са проявили 158 геймъри. От балканските държави българските карти са най-предпочитани, въпреки че има интересни предложения от Югославия и Румъния.

Войната в Персийския залив!

SCi Entertainment обявиха наскоро проекта си Desert Storm. Те са сключили договор с английската фирма Pivotal, според когото SCi могат да ползват 10% от екипа им и всичките им техники и технологии. След като доуточниха договора, SCi Entertainment обявиха, че ще пуснат серия игри на тема "Войната в залива". Всички те ще са свързани по някакъв начин, но още не е обявено, какво точно ще представляват!

Май ще дочакаме Duke Nukem Forever!?

Появиха се слухове, че DNF ще се разпространява от нова фирма. И ето Gathering of Developers закупиха правата за разпространение на всички игри от серията Duke Nukem, сред тях и DNF! Радостната новина е, че G.O.D. ще пришпорят 3D Realms и Duke ще се появи до края на 2001-ва. Новост е и това, че DN 4ever ще поддържа wide screen и Dolby Digital surround звук! Да се надяваме, че той вече е в сигурни ръце!

The Call of Cthulhu

Това заглавие едва ли говори нещо на българските геймъри. Това е класическа настолна игра (каквато е Monopoly например), пожънала голям успех в Щатите. Дори Metallica имат песен, посветена на измисления фентъзи свят.

Историята на играта е заплетена и интересна: Много преди да се появят човеците, земята е била управлявана от Великите Древни(?!). Те са се появили на планетата, изпратени от други, още по-велики и по-древни от тях. Останки от градовете им се пръснали по цялата земя, а те самите се покрили добре в дълбините на планетата.

Идва момент обаче, в който те трябва да дойдат отново, а звездите са на точното място и в точното време. И ето че това се е случва – вие, инквизиторът, скрит в мрачните и мухлясали дълбини на Земята, се появяваме, за да сеете страх и ужас от Древните. Това е историята на играта – звучи доста интересно и е удобна за интерпретации, а авторите твърдят, че има множество разклонения и е доста по-разнообразна. Това заглавие е пореден жанров хибрид – смесица между Quest, RPG, Action и Puzzle. Графиката е невероятно добра и за целта авторите са разработили нов графичен engin. Играта ще се появи през третата част на 2001-ва.

Илиза Robin Hood: Defender of the Crown

Отдавна не бяхме виждали игра на тема Робин Худ, но ето че и шеруудският престъпник ще има шанс отново да се изяви на мониторите. Разработчик на римейка на класическия Defender of the Crown е Cinemaware, откъдето твърдят, че играта ще е единствена по рода си.

Тя ще предлага следене на действието от първо и трето лице и ще бъде хибрид между екшън и ролева игра. Авторите обещават, че играта им ще бъде исторически точна. Между другото освен за PC, тя ще излезе и за X-Box и Playstation. Явно това вече е политиката на разпространяване на игрите – хак да им е на конзолните маниаци! :-)

Obi-Wan отложена за PC!

На обновения сайт на LucasArts се появи новина, че техният third-person shooter – Obi-Wan, просто няма да се появи на PC. Авторите твърдят, че причината е "ограничените възможности на персоналния компютър" и обещават, че ще я пуснат за телевизионна игра! От LucasArts уверяват, че няма да спрат производството на игри и за PC! Развълнувани фенове на Star Wars обаче веднага възроптаха и пуснаха петиция, за да има шанс играта да се появи на компютрите ни.

Ако и вие желаете това да стане (в което не се и съмнявам), можете да се запишете на http://www.petitiononline.com/ob1pc/petition.html. За това събитие своевременно беше пусната информация и на сайта на на списанието



(www.pcmania.bg). Оттогава броят на участвалите е нарастнал около 4-5 пъти!

UbiSoft пускат ново авторали

UbiSoft са започнали преговори с най-известните фирми за производство на коли и изкупуват лицензи за моделите им!

Очаква се Pro Rally 2001 да бъде най-реалистичната автосимулация, появявала се за PC, като всяко МПС ще има над 60 показателя. Е, да почакаме Colin McRae 2 и ще видим кой-кого!

Driver 2 отложен за PC

От Infogrames официално са заявили, че нямат готова версия за Driver 2, а и не възнамеряват да изготвят! Междувременно играта вече излезе за Playstation 2 и конзолните маниаци я разцъкват от доста време насам. А всъщност Driver беше доста добра игра...

Settlers 4 отново се бави

Авторите на игрите от поредицата Settlers обявиха, че продължението ще се забави. Вместо на предварително обявената дата декември 2000-та Settlers 4 ще се появи през януари 2001-ва. Ако се върнем месец назад във времето, ще забележим нещо учудващо: преди трийсетина дни разработчиците казаха, че няма да има бета-тестове, за да могат да догонят крайния срок през декември! Дано поне я направят като хората!

Ако не можете да се справите с Elite Force...

Gamespy са помислили и за вас! На сайта се появи подробен game guide за Star Trek Voyager: Elite Force. Той включва много тактики и пинизи за повечето нива, информация за оръжията, броните и всичко останало. Ако наистина сте закъсали или просто сте Elite Force маниак, посетете: *http://www .gamespy.com/articles/november00/eliteforcestratguide*

Очаквайте продължение на Z

Eon Digital Entertainment обявиха, че през февруари 2001 година ще излезе 3D стратегията Steel Soldiers, която е продължение на стратегия в реално време Z. В неофициалното продължение ще има 30 нови мисии и доста други новости.

Steel Soldiers ще съкрати времето, необходимо ви за събирането на ресурси и ще ви позволи да се отдадете повече на битките в играта.

Разкрийте тайните на Сфинкса!

DreamCatcher обявиха, че играта им Riddle of the Sphinx ще е готова за Коледа! В играта Сфинксът е полузаровен от пясъчни бури и след повторни разкопки учените се натъкват на някаква реликва. Впоследствие се оказва, че това е розетски камък. Той носи послание за поколението ни, но след дълго и щателно проучване става ясно, че всеки, който влезе в съприкосновение с него, бива прокълнат!

Това се случва с едни ваш колега, който обаче без да иска изгубва какъка! Вие оставате неговата надежда да го намерите! Играта ще има брилянтно 3D, а пък и авторите обещават напрегнати и интересни пъзели...

PC Mania



Game Not Over?!

Много ми се искаше да запълня тази колонка с новина за някое заглавие, което завинаги да обърне историята на компютърните игри. Е, не можах. Някакси неусетно геймърската индустрия ми заприличва на холивудските филмови студия - огромни компании-мастодонти бълват десетки високобюджетни заглавия, а единствената им цел е да одрусат кесиите на всички. Изведнъж се оказа, че и 84 страници са недостатъчни да обхванем всички шумно рекламирани заглавия, които производителите изблъваха около Коледа.

За жалост това не означава, че ще пишам само за мегахитове. Не ви ли се струва, че колкото и смазващо да изглеждат новите игри, те вече ви се струват някакси познати? Не ви ли се струва, че и повечето хитове, около които се вдига много шум, всъщност са клонинги на 5-6 култови загвлия от преди около половин десетилетие? За добро или лошо геймърската индустрия напълно се комерсиализира. Тя предпочита изпитаното старо пред смелите експерименти на някой геймърски гуру от средата на 90-те. Много от фирмите дори пренасочват дейността си към конзоли като Playstation 2 и Xbox, за да се преборят с така обичаните от всички нас warez-версии на игрите... :-(

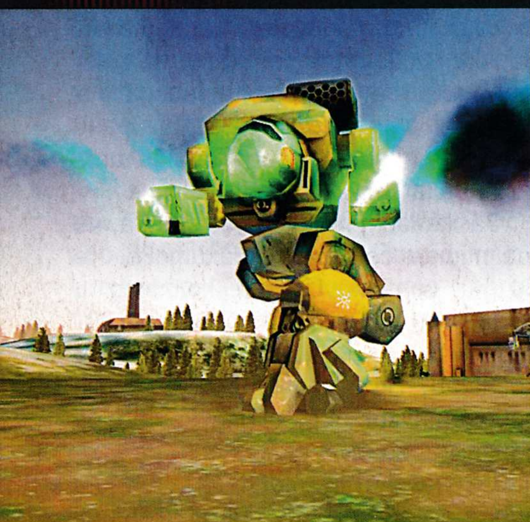
Но стига съмнения, идва ново хилядолетие, а с него и нови идеи. Много от хората, създали любимит ни хитове, вече обръщат гръб на комерсиализма и правят собствени фирми. Така че едно нещо е сигурно – дори и те да не оцелеят в хищническата пазарна среда, авангардните им идеи все пак ще проникнат в чугунената тиква на някой алчен геймърски продуцент.

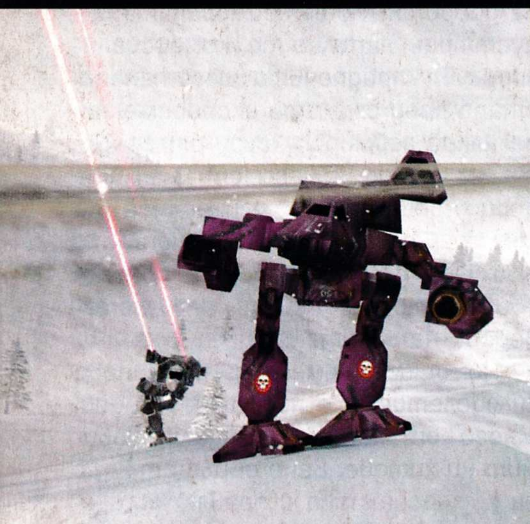
Така че играта не приключва, а от нас до края на 2000-та очаквайте извънредния брой, с двата диска. Надяваме се, да ви хареса.

Морган Кроу

Нов епизод с нов developer – За всички фенове на серията: Добре дошли отново в света на 100-тонните чудовища и много, много котки...

MECH WARRIOR 4 VENGEANCE





Малко игри могат да се сравняват с тези от поредицата Mech Warrior по оригиналност, графично оформление и геймплей. Когато преди две години Activision отказаха да финансират третата част, много фенове (между които и моята скромна личност) злорадо наблюдаваха как Zipper Interactive заедно с Microprose натрупаха милиони от продажбите още в първите два месеца от премиерата на играта. След това Microprose изпаднаха в тежка финансова криза и дойде ред на гиганта Microsoft да се захване с четвъртата част на играта.

Ще ви представя

света на Battle tech

Свят, обхващащ осем слънчеви системи, повече от 50 планети и над 200 космически колонии. Свят, в който човечеството се е разцепило на две части: Inner Sphere (обединение на населението на всички планети от родната ни Слънчева система) и Клановете – всеки със самостоятелна планета-столица, интереси и желания. А тежащите по 40 тона метални чудовища с височината на пет етажна сграда и с огневата мощ на средно голяма дивизия танкове, наречени Battle Mechs, са бойните единици и на двете враждуващи страни.

"Какво точно е Battle Mech и има ли той почва у нас" би запитал някой социолог. През 2436 година е създаден първият Mech. Първоначално е имал хуманоидна форма и се използвал като помощна машина за разкопаването на Марсианските мини. След създаването на клановете настъпва истински бум в производството и доусъвършенстването на mech-ове поради тяхната висока функционалност, независеща от заобикалящата ги среда. Началото на третото хилядолетия идва с първата война за надмощие между клановете. За първи път на mech се монтират оръжия, като един робот е способен сам да разбие малка армия. Постепенно клановете разрастват своето влияние в космоса. Благодарение на новите метали, открити по новоколонизираните планети, техните оръжия и mech-ове комбинират високата си скорост с унищожителната мощ на електрическите си оръжия. Създават се първите дивизии от mech-ове и скоро тези машини се налагат като основна военна единица. След монтирането на Jump Jets mech-ът получава нужната проходимост, за да може да се използва както в градски боеве, така и в полеви условия, а дори и в космоса.

Четири mech-а образуват взвод - lance

Всеки lance си има своя lance leader и най-често армията на даден клан наброява от 10 до 35 lance-а. Само най-добрите пилоти имат правото да управляват mech-ове.

Ако си спомняте, в третата част на играта вие бяхме mech warrior, попаднал случайно на планетата на клана Smoke Jaguar в средата на войната между клановете. Сега войната е свършила. Inner Sphere си ближе раните, а само

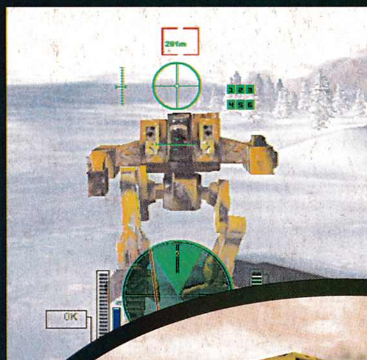
SIMULATION

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★★☆

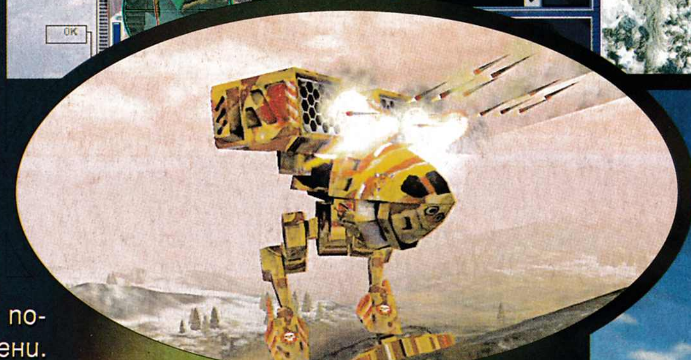
PC CD ROM

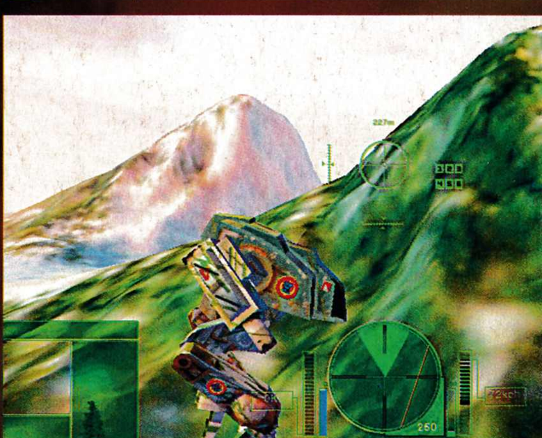
издател
Zipper Interactive / Microsoft
www.microsoft.com/games/mechwarrior4

системни изисквания
Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
1 GB free HDD, 16 MB Video, DirectX 8,




три от клановете са запазили повече от силите си неразрушени. Геймърът поема ролята на сина на дук Сандрос от кастата Davion. Докато младият кадет се обучава на една от многобройните орбитални станции, кръжащи около планетата, дворецът е нападнат от mech-овете на клана Stainer. Атаката е неочаквана и брутална. В сражението са унищожени всички хангари, а vulture-ът на баща му пада в неравен бой срещу цял lance (минутка мълчание в негова памет). Всичко е изпепелено, а семейството на младия дук – пленено и разстреляно. Така вашата основна цел става възстановяването на мира и възкачването ви на престола. Помага ви вашият чичо – единственият оцелял роднина, но и него губите след четвъртата мисия. Бързо се окопитвате от толкова много скръбни вести и сформирате съпротивата.

Като оперативна база ви служи орбиталната станция

на която тренирахте. Тук идва първата голяма промяна от третата част. Ако си спомняте, там бяхте ограничени да запазите шест mech-а (+4 оперативни) след всяка мисия и 800 т полезен товар (разбирайте оръжия, броня, кутийки кока-кола). Сега тези ограничения отпадат. До десетата мисия ще имате един наистина разнообразен хангар, съдържащ всичко придобито като плячка до момента.

След доста красивото интро историята се поддържа от брифинги в началото на всяка мисия и накрая идва аутрото. Сюжетът е нелинеен и имате два сценария за завършване на кампанията.

Постепенно към вас ще се присъединяват и други пилоти, докато сформирате своя собствен lance. Всеки от тях има четири характеристики – за пилотски умения, точност, навигация и умения за бой през нощта. Всеки пилот е добър в дадена област. Така например негърът Гонзалес е най-добрият снайперист в групата, но управлява mech-а си все едно кара москвич в дере. След всяка приключена мисия пилотите ви трупат опит и повишават показателите си. Но дори и в края на играта си остават достатъчно тъпи, за да ги заобикнете, и достатъчно добри, за да не можете без тях.

Когато отначало стартирах играта, бях отвратен. Имах чувството, че гадовете от Microsoft са взели всичко най-добро от третата част и са го отрязали! Ще започна с графиката. Наистина тя е нещо забележително, като не само задължително

изисква DirectX8, но го използва по предназначение

Дори в резолюция от 800x600 ще останете смаяни от прикязаната гледка на монитора, а в по-високите разделителни способности няма да повярвате на очите си.

Терените варират от планински райони и горещи пустини до заснежени тундри и градски пейзажи.



Самите mech-ове са красиво и реалистично анимирани, но по детайлност отстъпват на тези от предишната част. Светлините ефекти са на невероятно ниво, а запалващите се Jet Packs гърмят като ауспуха на гореспоменатия москвич. Подържа се 32 битов цвят, както и Transforming&Lighting енджина на nVIDIA. Самите сгради са много по-детайлни и избухват красиво (но не толкова, колкото унищожен mech). Но това, което ме издразни, бе пилотската кабина. Всичко в размазано и нереално, а и почти няма разлика между различните модели. Като цяло графиката си заслужава шестицата. Естествено, всичко си има своята цена. Дори на ниска разделителна способност и средно ниво на детайлите GeForce2 се задъхваше, а 128-те MB RAM са задължителни.

Другата неприятна новост е управлението. Не знам на кой гений му е хрумнало с мерника да се придвижва и цялото тяло. Та нали идеята на този тип симулатори е, че докато тичате напред можете да се извиете и да стреляте, в която и посока да поискате. Дори и да завъртите торса на робота си на 90 градуса, гърбът ви пак остава незащитен. Друг е въпросът, че докато се обърнете с 20 градуса давате време на противника да ви вкара един залп и да гушнете букета. Също така

не си и помисляйте да започнете играта без джойстик

Това е единственият начин да обърнете скоростта на mech-а си от константна в променлива величина, както и да изстрелвате оръжията си групирано и прецизно.

Хубави неща могат да се кажат за звука. Просто е перфектен – пълна поддръжка на 3D-ефекти и четири тонколони, а музиката идеално пасва на обстановката.

Да понаминем към хангара. На разположение имаме 25 робота, от които само шест са ни познати (Shadow Cat, Thor, Bushwhacker, Vulture, Daishi и естествено Mad Cat), както и всичко от арсенала на клановете, за което само сме чували. Най-запалените фенове на битките с mech-ове с удоволствие ще забележат присъствието на моделите Catapult и Locki – които по-късно са основа за MC и Thor. Нов е стотонният Atlas, заместващ Annihilator-а и Mad Cat MK2 – побавен от малкото си братче, с 10 тона по-дебел и с една идея по-смъртоносен. Изобщо

в играта преобладават имена от семейство котки

Supernova е променил дизайна си и името на Nova Cat, така че не допускайте кучето си близо до монитора! Роботите се различават не само по тонаж, броня и скорост, но и по типа оръжия, които могат да носят. Ако си спомняте, в третата част кой знае каква разлика между Annihilator-а и Daishi-то нямаше. Сега mech-овете разполагат с 4 типа слота за оръжия: за лъчеви, зарядни и ракетни, както и omni, т.е универсални слотове. Така например Catapult има най-много ракети, а Mauler най-много AC (автооръдия). Когато кликнете върху някое оръжие, веднага излиза информация за далекобойността, топлината, амунициите, които използва, и кратко описание на функциите му, така че няма да ги описвам. В хангара ще можете да боядисате робота си в най-кретенския цвят, който ви хрумне, но това е по-скоро плюс за мултиплейъра, тъй като врагът ви засича при изключени радари и без пряка видимост. Той е като професор – знае къде си се скатал, за да преписваш...

Ето и малко

съвети за начинаещите пилоти

От правилната конфигурация на mech-а ви и способностите на пилотите ще зависи и крайният изход на битката. Така че отделяйте повечко време в хангара.

Винаги балансирайте силите си. Не залагайте само на едно оръжие, а комбинирайте. Лазерите имат предимството, че не използват амуниции, но за сметка на това адски прегряват, а – повярвайте ми – никак не е приятно в разгара на битката да се изключите за охлаждане. Никога не изпускайте възможността да си поправяте машината в малките червени конструкции по време на мисията – все пак вие сте един, а те са много. Вражеските сили са тъпи, нужно е само да се засилите в противника и да изстреляте всичко, което имаме от упор. След това само се дръпнете, за да не пострадаме от експлозията, а ако врагът ви превъзхожда, то концентрирайте огъня си върху по-силните mech-ове.

В мултиплейър играта е достоен заместник на Quake

Като заключение ще кажа само, че играта си я бива. За да я усетите по-добре, загасете всички лампи, сложете си каска, стиснете здраво джойстика и ѝ се отдайте – няма да съжалявате.

Георги (Mad Cat) Панайотов

Empire Interactive пусна новата си игра Sheep – подобие на добрия стар Lemmings, но както сами се досещате, с овце–е–е–е :–)

SHEEP



На геймърския пазар напоследък се нароиха доста логически игри. Някои от тях разчитат на славното си минало и предлагат стара стока в луксозна обвивка (Lemmings, The Incredible Machine), а други са съвсем нови (Pandora's Box). Всички обаче представляват достатъчно предизвикателни главоблъсканици за геймърите. Новата игра Sheep внася свеж полъх в този жанр. Но какво представлява тя?

Преди милиони години на една все още млада и зелена планета



(Земята) се приземили представители на извънземна раса. Те трябвало да изследват развитието на по-нисшите форми на живот. С годините пришълците постепенно забравили възвишената си задача, слели се с околната среда и заприличали на земните същества. Туземците нямали представа, че сред тях живеел толкова висш организъм, който с течение на времето обаче еволюирал в... овце!

В наши дни друг извънземен кораб (този път евакуационен) идва, за да прибере заблудените си роднини. На борда са четирима овчари, които със специфични за тях техники ще трябва да съберат всички събратя накуп и да ги махнат от Земята. Но главната пречка е компютърът на кораба на първите пришълци, който може би е ядосан, че не е успял да еволюира в овца/овен :). Той се опитва да ги спре като поврежда всичко по пътя им. Така работата се усложнява двойно. Освен че ще трябва да направлявате малоумни тревопасни, ще трябва да преодолявате и много препятствия. Това е историята в Sheep – обикновена, но наситена с хумор.

Вие поемате ролята на един от тези овчари. А те са пънкарят Адам Халф-Пинт, рокерката Бо Пийп, както и две кучета – верните Шеп и Мотли. Четиримата имат различни начини за водене на бъдещите пуловери. На едни им липсва самоувереност и са посъстрадателни, други кипят от агресия. Но това няма да ви попречи кой знае колко по време на играта, така че избирайте който ви хареса, без да се притеснявате! Имате на разположение 7 главни нива с по четири подмисии (общо 28), както и четири вида овце (Modern Pastoral, Modern Factoral, Long Wool и Neo Genetic), които ще трябва да направлявате до овчия рай за събиране на вълна – Blue Hawaii. Със сигурност тези тревопасни са доста глупави (кой е казал, че на света няма по-тъпи същества от Lemmings). Те бродят насам-натам и правят всичко, което е по силите им, за да бъдат убити. Междувременно единственото, което ви остава, е да ги направлявате напред като вървите към тях или им викате. Ще прекарвате стадото си през различни ферми, средновековни подземия, междузвездни светове и други подобни места. Но внимавайте, защото то ще се сблъсква с люлеещи се брадви, мечове, чукове, с трактори, със смъртоносни растения и т.н. На разположение ще са power-up-и (sheep love radios, candies, aphrodisiacs, etc), които би следвало да ви улесняват. Понякога ще трябва да зарязвате стадото си и да разузнавате за ръчки и важни пружини, които ще прекарват овците ви през непроходими места или да отваряте врати.

Геймплейът е доста забавен, но не очаквайте играта да ви залепи на монитора за повече от няколко дни. Sheep като цяло е приятно развлечение, но определено не е предназначена за хора, на които им



PUZZLE

графика	★★★½☆☆
звук	★★☆☆☆☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★☆☆☆



издател _1xCD_
Empire Interactive
www.empire-us.com
системни изисквания
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
80 MB free HDD, 4MB Video card, Win 9x

Няма да ви се налага отново да спасявате света, нито пък да провеждате геноцид над чуждопланетна цивилизация. Тук стимулът е прост – пари и борба за оцеляване.



Не може да се каже, че съм "приятен" противник за deathmatch. Независимо дали печеля или губя, другите винаги са ми "малко" сърдити. Склонен съм да допусна, че причината е в стила ми на игра. Без значение дали играя Delta Force, UT или Half-Life винаги причаквам, дебна, атакувам подло в гръб (обичайно с оръжие за близък бой) или се покривам на някое тихо, за предпочитане високо местенце, откъдето да усъвършенствам снайперистките си умения.

Това беше и основната причина да очаквам с нетърпение Hitman още от момента, когато в мрежата се появи първата информация за него. Но не бях заинтригуван от графиката, а от концепцията на играта. Тя е колкото проста, толкова и гениална. Убивате за пари, защото сте

наемен атентатор, известен в професионалните среди като Hitman

Борба за оцеляване, защото имате работодател, който не приема откази и провали (също като нашия редактор :-)). Историята не ви се струва достатъчно "дълбока" за сериозен 3D екшън? Искате нещо по-заплетено? Добре! Hitman е "жертва" на генетичен експеримент. Не помни нищо от предишния си живот, което не може да се счита за минус, като се вземе предвид сегашното му занимание. Почти не чувства болка, не изпитва страх и е изключително издръжлив. А на тила си има баркод.

Дотук вече трябва да сме наясно, че нашият човек без никакви проблеми

засенчва всички герои от филма "Атентаторът"

и че уменията му лесно го превръщат в едночленен отряд на смъртта, дори когато е въоръжен само с джобно ножче. Агенцията, за която работите, се старае да осигурява достойно за репутацията ви въоръжение. Разбира се, удържат ви го от хонорара. Това не трябва много да ви притеснява, тъй като услугите ви са доста добре платени.

Преди всяка "задача" получавате брифинг относно основните ви цели. Можете да разгледате и подробна карта на областта, в която ще работите. След това трябва да изберете екипировката и оръжията, с които ще се изправите срещу врага. Не се скъпете – реална опасност да ви свършат паричните средства няма (освен ако не сте някакъв уникален случай). Оръжията, до които ще имате достъп, както и финансите, които ще получавате, зависят от това как се





HITMAN

codename 47

THIRD PERSON ACTION

PC CD ROM

графика
звук
геймплей
общо

издател 1xCD
IO Interactive, EIDOS
http://www.hitman.dk

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98, 400 MB дисково пространство

представяте на "работната площадка".

Почти всички достъпни оръжия са малко или повече класика

от арсенала на терористи и атентатори, поне според широко популярната от филмите представа. Могат да се разделят на пет категории: хладно оръжие, пистолети, автомати, пушки и снайпери. Хладното въоръжение включва гарота (особено популярно оръжие на сицилианската мафия – тънко копринено въженце, което се стяга около врата ви – да видим колко ще издържите!) и ножове. Можете да използвате нож и за фронтална



атака, но истинското му приложение е за рязане на гърла. Така ликвидирате бързо и безшумно всеки невнимателен противник, но на пода остава издайническо петно кръв. Работата с грота изисква малко повече сръчност и е по-бавна, но освен че е тиха, е и чиста.

Пистолетите са няколко вида, като беретата със заглушител в много случаи е по-подходяща от пустиОнния орел. Едновременното ползване на два пистолета също е възможно, в случай че ви е необходима огнева мощ, а не разполагате с по-тежко въоръжение. Автоматите са скорострелни, но шумни и не много точни. В тази категория попадат израелското UZI и германското MP5. Hitman може да държи едновременно скрити шест пистолета и два автомата, дори когато се разхожда само по къси панталони (явно преди се е подвизавал като факир или илюзионист :-)). Може да ви се стори странно, но в категорията пушки ще поставя както помпа, така и AK, M16 и M60. За снайперите няма да поясням – те са почти безценни. Можете да носите обаче само по една пушка или снайпер. Пушката не може да се прикрие. Снайперът може да се пренася открито или в дипломатическо куфарче. Във втория случай ще трябва да го сглобявате преди да го използвате, а след това и да го разглобявате.

Сценарият на мисиите е изключително добър.

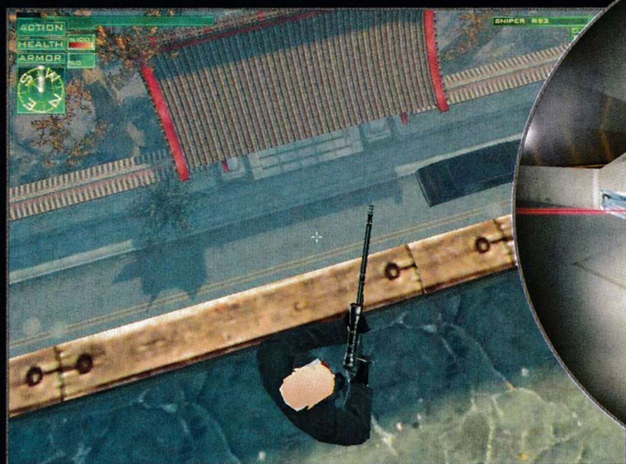
"Поръчките" ще ви отведат в Хонг Конг, Колумбия, Унгария и Холандия...

Навсякъде ще имате чувството, че се намирате в "жив" свят.


Say Hello to my Little Friend

Hitman дори може да бъде прегазен от автомобил или изяден от диво животно. Ако не планирате внимателно действията си, като нищо можете да пропуснете целта си и то само защото сте се размотавали. Ако пък с невнимателни и прибързани действия предупредите охраната на мишената си, противниците ще започнат да се сипят върху ви от всички посоки. Всяка мисия може да се мине с извънредно внимание и солидно планиране или по абсолютно брутален начин, разстрелвайки всеки и всичко.

Всъщност, дори когато сте решили да се правите на Рамбо, ще трябва да внимавате с избиването на невинни. Работодателят ви не обича да привличате излишно внимание. Като нищо може да ви се случи да изпълните задачата си, само за да разберете, че за вас е пратен "чистач", защото не сте работили според "хигиенните" норми. В такъв случай ще получите като награда само "mission failed". Съгласете се обаче, че е трудно е да се въздържите, когато "невинен" барман ви гони с рязана двуцевка, само





защото сте облели в кръв пода и стените на заведението му.

Като един извънредно подъл тип смея да твърдя, че внимателното планиране винаги е най-краткият път към успеха. Естествено, винаги може нещо да се обърка. Ще се наложи да впрегнете всичката си съобразителност. По мое мнение най-добрият подход се състои в намирането на някой самотен представител на вражеския лагер. Промъквате се, обезвреждате го (нежно и безшумно), замъквате го на някое местенце, където колегите му не могат да го открият и взимате дрехите му. Не е без значение чии дрехи ще задигнете. Например

офицерска униформа ще ви позволи безпрепятствен достъп

до места, недостъпни за обикновен войник.

Изкуственият интелект през повечето време е на много високо ниво. Трябва не само да оставяте цивилните на мира, но и да се пазите от тях. Ако ви видят да се разхождате с извадено оръжие, те веднага се разкрещяват и побягват панически, а противникът веднага се появява. Всеки излишен шум може да ви струва живота. Ако стражите намерят зле скрития и ГОЛ кадавър, те вече ще знаят кого да търсят. Дори когато носите бронежилетка, един точен изстрел е достатъчен, за да разплиска мозъка ви по паважа. Същото важи обаче и за враговете. Самите врагове рядко правят акробатични изпълнения, но се стараят да действат колективно и да ви притискат от всички страни. Е, може да ви се случи да стоите в стая с една врата и да ги избивате един по един, докато се опитват да ви докопат, но по принцип се сещат да правят засада в коридора. Понякога се случва стражите да преминат покрай кърваво петно или лежащо на земята оръжие без да проявят никакъв интерес, но да не сме толкова критични към изкуствения интелект.

Ако вече сте стигнали до извода, че играта е със сравнително висока трудност – прави сте. За да ви зарадвам допълнително, още сега ще ви съобщя че

няма опция Save Game

Не изпадайте в паника – просто действайте сякаш от това наистина зависи животът ви. За щастие от IO Interactive са се сетили, че на някого могат да му избият чивиите, ако му се налага при всяка грешка да преиграва мисия с продължителност около час. Имате право на няколко продължения (разбирайте цифра доста под пет). Когато ви убият, можете да почнете мисията отначало или да оставите играта да ви пусне с пълно здраве някъде на картата, като в този случай запазвате постиженията си – и добрите, и лошите.



Музиката е приятна, но бих ви препоръчал да я намалите, ако искате да подобрите шансовете си за оцеляване. Без значение в коя част на земното кълбо се намирате, всички персонажи говорят на един и същ език, като в зависимост коя версия на Hitman сте си купили той е английски, испански, немски, италиански или френски. Този "недостатък" се компенсира от акцента на хората. Поддържа се 3D-звук, така че притежателите на по-нови звукови платки ще могат пълноценно да се насладят дори на прелитащите покрай Hitman куршуми. Достатъчно е само да се заслушате, за да разберете с какво ви обстрелват. По звука ще можете да познаете и в каква повърхност е попаднал изстрелът – в бетон, дърво, плът... Накратко – озвучението е почти перфектно.

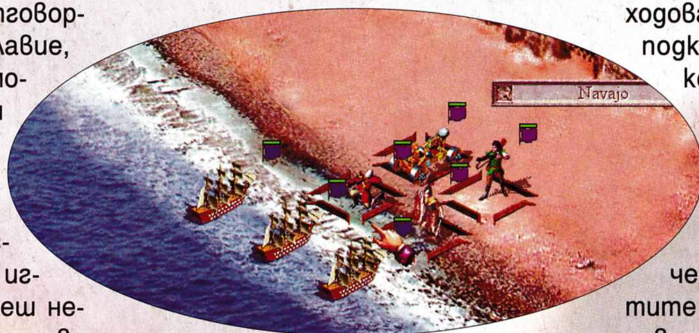
По отношение на графиката също нямам критики. От IO са използвали собствена графична платформа и бих казал, че са уцелили в десетката. Единственото, което първоначално ме подразни, беше стелещата се на около 200 метра от Hitman мъгла. Това явно е направено с цел понижаване на системните изисквания. За щастие, когато използвате снайпера, мъглата се маха. Когато влачите труп, крайниците му не висят във въздуха и не преминават през стените, а се огъват според терена, макар понякога и по начин, който най-малкото намеква за счупени кости.

Hitman: Codename 47 е игра, която освен типове като мен, ще зарадва дори и феновете на Thief. Малко е вероятно нивото на трудността и липсата на мултиплейър да я превърнат във всеобщ любимец. По един въпрос обаче няма спор – засега Hitman е единствената игра, която предлага подобно изживяване. Пробвайте!

Борис Цветков

След сравнително неуспешния опит през миналата година за "реанимиране" на легендарната класика Activision правят втори опит, с който разчитат най-сетне да наложат своето виждане за продължение в "цивилизоването"...

CALL TO POWER II



Трудно се пише за Civilization. Така авторът поема отговорност да говори за заглавие, придобило изключително емоционално значение за големи маси от геймърите. Каквото и да се каже по темата, съществува риск да пренебрегнеш някой "значим" фрагмент, свързан с тази вечна игра, да пропуснеш или да кажеш нещо, което може и да не се понрави на мнозина. Каквото и да направиш, съдниците ще са повече от доволните.

Когато през далечната 1992 година на пазара се появи Civilization, това беше малка революция. Дотогава никой не се беше наемал с идеята да обхване цялата история на човечеството в една игра, проследяваща развитието на световната цивилизация с всичките ѝ превратности и рискове. Дотогава не беше правена толкова комплексна и същевременно гениално проста игра – построй град, развий го, построй още няколко и разбий противниците! Всеки, който поне веднъж обаче е разцъквал класиката, знае, че това изобщо не е толкова лесно, колкото изглежда на пръв поглед. Защото – а именно тук се крие чарът на Civilization – успехът се постига единствено и само след поредица последователни и взаимосвързани решения.

Така например не може да очаквате силна и боеспособна армия, ако нямате здрава икономика. Вярно е и обратното – не може икономиката ви да функционира безпроблемно, ако няма кой да защитава вас и вашите жители. В Civilization всеки научава по нещо – но найважното, това не е случайно събрана и нахвърляна от някой талантлив сценарист информация. Всеки от нас получава реални знания за света, за човешката история, за еволюцията, за велики събития и велики хора.

Зад това невероятно хрумване с неочаквани последици седи човек, чието име е станало нарицателно за компютърните игри, както името на Бил Гейтс в областта на софтуера (без да взимам отношения върху достойнствата и недостатъците на гореописания). Става въпрос за Сид Майер, чийто външен вид на добродушен плешив чичко с шкембе изобщо не подсказва, че този човек е променил разбирането за игри преди и сега на 180 градуса. Затова и когато преди две години Сид Майер обяви, че напуска Microprose и започва собствен бизнес с правене на компютърни игри, мнозина решиха, че

Цивилизацията се превръща просто в класика

за която ще говорим само в минало време. Фактът, че Сид Майер представи на пазара собствена походова стратегия Alpha Centauri, подкрепяше тази теза. Обаче компанията Activision откупи лиценза от Microprose и през миналата година пусна игра с името Civilization: Call to Power. Тя разполагаше с всички предимства на класическата Civilization, като новостите засягаха интерфейса и управлението, което създаваше леки начални трудности. Може би и заради това беше обявена за провал и нескопосана имитация на оригинала. Наистина тя имаше силна конкуренция в собствената разработка на Сид Майер – Alpha Centauri, но основен проблем си оставаше фактът, че на практика революционни промени нямаше. Всеки, поиграл някога поне за малко добрата стара "Civilization", няма проблем да влезе в час и да развие сравнително бързо и безпрепятствено своята империя.

Факт е, че

Call to Power е едно доста оспорвано заглавие

Докато hardcore феновете недоволстваха от донякъде объркващите промени в интерфейса, хората, играещи играта за първи път или отделящи внимание на Civilization от време на време – например, когато излезе нова версия – решиха, че липсата на истински иновации обрича начинанието на неуспех.

Call to Power 2 също може да се нареди в тази графа. Защото продължението на първата част също не предлага зашеметяващи нововъведения. Промените са по-скоро козметични и се отнасят преди всичко до тънкости в геймплея, незабележими на пръв поглед. Похвалното в случая е изключително професионалната реакция от страна от

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★½☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Interplay www.interplay.com/ctp2
системни изисквания
Penium 166 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
4 MB Video, DirectX 7.0, 470 MB
свободно място на диска





Activision по отношение на критиките към първа част. Не може и да бъде друго, защото ако Activision иска да се измъкне от финансовата криза, мъчеща повечето компании за игри напоследък (справка – виж www.pcmania.bg, News), трябва да предложи наистина конкурентни продукти на пазара. Логичен тогава е и въпросът – струва ли си наистина новото предложение

Като казах козметични промени, в никакъв случай не трябва да се пропусне споменаването на

основното изменение – самото име

Поради спорове за запазената марка Civilization и доста скъпичкия лиценз за използването ѝ, притежаван от Hasbro Interacitve, от Activision са решили продължението да се казва само Call to Power 2. Това ми дава основания да вярвам, че наистина слуховете за нова Цивилизация от Microprose може би са истина. Все още обаче това са само спекулации, затова по-добре е да се почака.

Началното видео на играта е многообещаващо. В добрия дух на предшествениците си то представя развитието на света от хаоса до космическото бъдеще, като качеството на филмчето определено е повлияно от възможностите на новите технологии. При стартирането на същинската игра обаче ви очаква изненада – промени в графиката на практика няма! Единственото, което може да ви подскаже, че играете чисто ново заглавие, а не поостарялата вече Civilization 2, са графично променените менюта и различните военни части. Дизайнът на военните единици и градовете на практика почти не е пипнат. За сметка на това

играта има изключително скромни хардуерни изисквания

и върви прилично на по-стари компютри. Единственото нещо, от което наистина имате нужда обаче, е памет. Много памет! С 64 MB RAM на моменти може да си помислите, че все едно сте само с един – така гнусно влачи и забавя.

Особено дразнещи са видеоклиповете, които се появяват при построяването на някое "чудо". Честно казано, на моменти си мислех, че тези клипчета са взети наготово от първата част, като просто са поосвежени графично. Продължава да буди у мен почуда обаче леко дебилската връзка между някои от "чудесата" и тяхната видеообосновка.

Например Гутенберговата печатница, дала възможност за широко разпространение и развитие на книгоиздаването, всъщност се нарича "The Guttenberg's Bible" (библията е първата отпечатана книга) и видеото ви показва купчини библии, подредени като чували с картофи! Без коментар...

Звуковите ефекти в поредицата на "цивилизационните" игри никога не са били зашеметяващи и не са играли особено значение. Този път има опит за известно подобрение, като успехът на начинанието е въпрос на вкус. Ще рече – привнесени са звукови ефекти, типични по принцип за стратегиите в реално време, т.е. всяка военна единица си има специфичен отговор, а в контролните менюта нежен женски глас ви информира за манипулациите, които извършвате във вашия град. Това е действие в правилната посока, но как да се

обясни например, че всяка единица си има само по една реплика и след петнайсетото и повтаряне вече втръсва или пък че въпросната реплика се появява произволно, а не всеки път?!

След няколкото критични думи по отношение на аудиовизуалните качества на играта е време да се насочим и към същинската част на Call to Power 2 – а именно геймплея. Точно в него може да се намерят най-много изменения спрямо предишната част. Целта на играта е до болка позната на всички, а първа разлика е увеличената продължителност – около 6000 години или с думи прости – от 4000 г. пр. Хр. до 2300 г. сл. Хр. Забележките към опорочения и сложен интерфейс са довели до някои промени в менютата. Пример за това е

опцията National Manager

Тя позволява да управлявате империята си и да давате заповеди без да е нужно всеки път да посещавате градовете си и ръчно да настройвате какво да се строи. Това е особено полезно, когато градовете ви станат повечко и губите лесно контрол върху събитията.

Empire Management Screen е нещо, за което мога само да поздравя разработчиците на Call to Power 2. Чрез това нововъведение става възможно териториите за обработване около вашия град да се увеличават с неговото разрастване. Това ще рече – ако в началото имате 5-6 полета около града, които да носят ресурси, с нарастването те стават все повече и повече. В старите Civilization съществуваше риск, ако построите някой град близко до морските площи – в един момент да се окаже, че няма как градът да расте! Предизвикалата толкова много полемика Tile Improvements-система функционира също безотказно. Съществува и възможност за постоянно наблюдаване и регулиране на научната дейност на вашата империя. Ако в един момент решите, че избраната технология не ви трябва в момента, спокойно можете да я смените с друга от предлаганите.



Променени са и условията за победа в играта

Нова опция е възможността за победа, когато след изтичане на времето играчът е в мирни отношения с всички противници. За разлика от първата част вече не е нужно да клонирате извънземно, за да постигнете "научна" победа, а целта е да построите т.нар. Gaya-Controller, което много напомня за завършека на първата Цивилизация, когато трябваше да бъде построен космическият кораб Alpha Centauri, с когото да бъде изследван космосът. По отношение на бойните единици също има немалко изменения. Както е типично за всяка нова версия на играта, и този път военните части имат малко общо с предшествениците си.

Специално внимание е отделено на подводните битки но за сметка на това са пренебрегнати въздушните. Боевете се провеждат в специален прозорец. Доразвита е системата за групиране на армиите. Нови са т.нар. flanking units (като рицарите например), които не са толкова мощни, колкото чисто нападателните единици, но имат предимството да комбинират качествата на останалите части и са доста уравновесени. Поради това е особено важно правилното комбиниране на вашата армия. Не може да пратите единици за близък бой без поддръжка от далекобойни части. Успехът се крие в доброто балансиране.

По отношение на търговията и дипломацията също има изменения. Така например вече няма значение дали градът, нуждаещ се от стоки, е свой или чужд –

действа се на принципа "интересът клати феса"

За дипломацията – за съжаление тя не е това, което се очакваше да стане. В това отношение игри като Alpha Centaru имат много повече какво да предложат. Трудно обосновими са решенията на компютъра при дипломатическите преговори. Отново, както в първата част, границите на противника играят важна роля. Ако имате сключено примирие, престъпването на тези граници значително лази по нервите на опонента ви и в един момент ще почувствате гнева му.

Не трябва да се забравя и мултиплейърът. В България тази опция не играе особена роля (по лично мнение), но е важно да се спомене възможност за игра по Интернет и в локална мрежа.

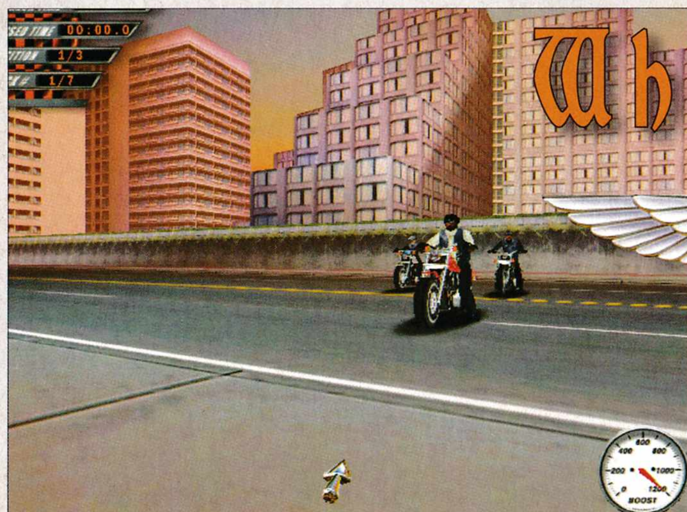
И все пак Call to Power 2 е страхотна игра. Въпреки недостатъците си по отношение на графика и звук. Отново почувствах старата тръпка на безсънното играене и безпрекословното изолиране от външния свят. Духът на Цивилизацията е жив и това е едно задължително за всички фенове на безсмъртната класика!

На останалите – опитайте, но се пазете – риск от тежко пристрастяване!

Александър Бойчев

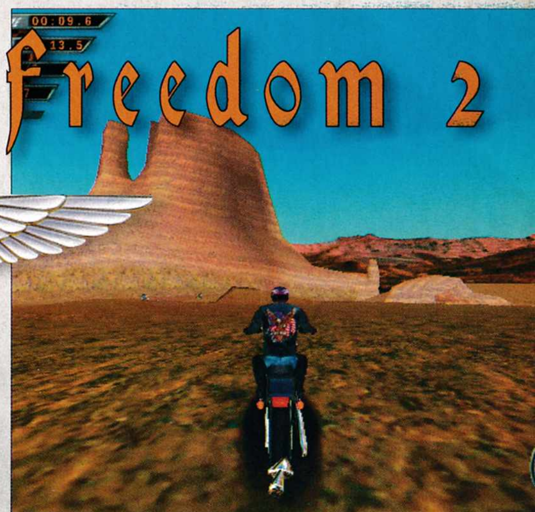


Косми, бира, машинно масло, грозни и дебели мадами, миризма на спарено, потно и протрито, безредие и още много други работи са първите неща, които ми хрумват, когато се сетя за американските рокери. Има такава игра!



Wheel of Freedom 2





Но какво всъщност представляват хората, които ми навяват подобни асоциации...? Те са групи или по-точно общества от "младежи" (хе-хе), които са казали своето "не" на всичко, което е общоприето. Обичат двуколесните зверове, решили са да напуснат своя дом и вероятно да не се завърнат никога повече. Рокерите са отдадени напълно на своята свобода, без това да има нещо кой знае колко общо с анархията. Та точно за тези стрейнджъри става въпрос в това доста интересно моторно-рали, наречено Harley Davidson Wheel of Freedom 2.

Но не,

не си мислете, че става въпрос за истинско рали!

Тук вие просто обикаляте из Америка, възседнали свото Harley и се гоните с приятели - я за да съберете комплект карти(!), я за да минете през определени checkpoints и т.н. Начините за игра, предложени от авторите, не са чак толкова много. Малко е и разнообразието от мотори и писти.

MOTORCYCLES RIDE	
графика	★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★
издател	1xCD
Canopy Games / Infogrames	www.infogrames.com
системни изисквания	
Penium 166 MHz, 64 MB RAM	
470 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x	



Трасетата в цялата игра са само четири. Всъщност те не биха могли да се нарекат "трасета" в истинския смисъл на думата. Това са просто големи открити пространства, по които може и да се шофира (колкото и да е трудно!). Надявам се вече сте наясно, че в тази игра не всичко е това, което трябва да бъде. Това важи в пълна сила и за моторите. Имаме на разположение седем-осем модела Harley Davidson, които май по нищо не се различават помежду си. Освен това можете да изберете между няколко брадати, космати, дебели и грозни мъже или жени. След този избор обаче едва ли ще усетите някаква промяна.

Но в никакъв случай не си мислете, че играта е тъпа или скучна. Напротив! Тя всъщност е доста увлекателна. Седнете ли веднъж пред екрана, няма ставане! Не си мислете обаче, че тя ще ви отнеме много време. 30 минути са предостатъчно време, за да я превъртите на едно от трите нива на трудност. Има нещо много готино в играта. Значи, за да минете от един етап на друг (май вече казах, че са само четири:-)), трябва да преминете през три изпитания. Едното е Oper Road Challenge. В него се състезавате с аверите по някаква писта. Третото е Checkpoint Rally - трябва да обиколите половината карта на Америка, за да намерите контролните пунктове. Това не е чак толкова трудно, тъй като най-долу на екрана стои една адски услужлива стрелка, която ви помага и упътва. Сигурно се чудите какъв е вторият начин за игра. Той е безумно хитра измислица!

Изненадата се нарича Poker Run

Какво общо има т'ва с покер? Значи истината е някъде там! Някъде между шофирането и комарджийския нюх! Караме си, събираме разпръснати по трасето пет карти за игра на покер (отново милата стрелка е на мястото си) и след като ги вземете, сядаме на масата с бруталните си приятелчета и сваляме картите. Естествено, преди това можете да смените до три карти. Резултатът се определя по следния начин: от времето, за което сте събрали картите, се изваждат точките, спечелени от покера. Повярвайте ми, ако имате добри карти, ще размажете всичките си съперници, дори и да ви се наложи да ходите пеш, за да събирате пръснатото тесте.

И май пак стана така, че се поувлякох...Забравих да спомена нещо за графиката и звука. Графиката е поостаряла - 800x600 с доста некрасиви картинки, но все пак поносима! Звукът, издаван от моторите, е доста еднообразен. Фразите от типа на "Mama I am right", които ще чуете след всяко ваше падане, вероятно ще ви писнат бързо. Но това не пречи поне да опитаме Harley Davidson 2 Wheels of Freedom. Poker Run-ът е готин, а и играта като цяло също не е лоша.

Орлин Широв





Half-Life-модификации се роят като майски детелинки. Дали новият Gunmen Chronicles ще бъде нещо повече от пореден клонинг?



Gunman chronicles

Gunmen Chronicles е поредната модификация за Half-Life. Казвам "поредната", защото от близо една година насам стана традиция да излизат mod-ове за тази игра. Не мога да отрека, че някои от тях са доста успешни (Counter-Strike, Opposing Force, Team Fortress). Интересното е, че Gunmen Chronicles не е само multiplayer, нито само солова игра. Но по същество. Отначало се вбесих, когато седях 10 минути в едно движещо се влакче. Слушах как някаква мадама ми обяснява истините за живота. Абсолютно същото като в Half-Life. Но все пак научих, че съм боец от някакъв космически специален отряд, който се бори за мир и се казва Gunmen. За жалост не разбрах как се нарича героят, с когото играя. Така или иначе той не е много симпатичен с тази екипировка, която поразително напомня фантастичен вариант на севернякшка униформа от времето на Гражданската война в САЩ.

След като ми беше обяснена сложната междупланетна ситуация влакчето спря и аз се озовах на експресен

курс по 3D-екшън за полуидиоти

След като курсът ми загуби около половин час, аз бях провъзгласен за младши кадет. За жалост не ми дадоха оръжие и бях принуден да започна първата си мисия в космоса с гол в ръката... нож, разбира се.

Оттук вече започва интересната част. Заедно с аверите си новобранци (които си имаха пушки за разлика от мен) се озовах на някаква планета, където според диспечера имало нещо нередно. Абе отначало се постреснах. На въпросната планета беше много идилично – езерца, руини и някакви странни динозаври, на които изобщо не им пукаше, когато ги мушках изодзад с моя... нож. Всичко беше нормално до момента, когато се оказа, че някой беше заложил бомба. Изведнъж

всичко гръмна, моите хора бяха мъртви

а аз най-после се оборудвах с някакво оръжие. След малко лутане из подземните коридори, престрелки с някакви автоматични оръдия и няколко размазани динозавъра, аз се доближих до една стена и чух човешки глас. Озовах се лице в лице с някакъв белобрад дядо, който беше облечен с южняшка униформа и поразително напомняше генерал Лий. Той ми даде да разбера, че съм попаднал в скривалище на някаква групировка, която се опитва да затрие всички представители на отряда Gunmen. Преди години въпросният офицер бил изхвърлен от висш команден пост и сега решил да си го връща... За зла участ дъртакът се измъкна невредим, колкото и яростно да стрелях. Той избяга, а аз трябваше да се бия с неговите войници с южняшки вид.

Оттук нататък смятам да ви спестя историята, която е доста интересна, и да премина в по-детайлно разглеждане на играта. Преобладаващите врагове са че-

3D ACTION

графика ★★★★
звук ★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★½





издател *1xCD*

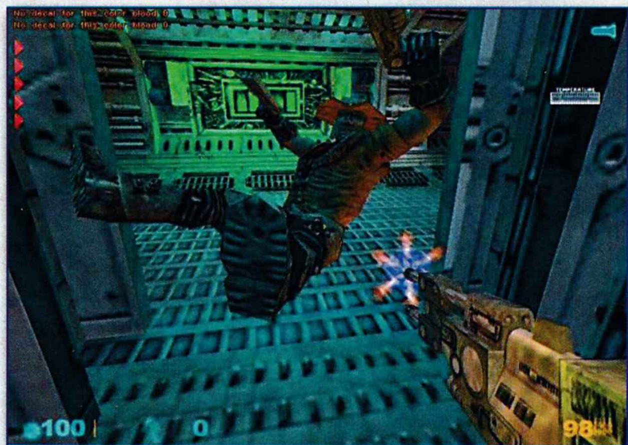
Rewolf Software, Sierra Studios

www.gunmancentral.com

системни изисквания

Penium 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX или OpenGL Video карта, 400 MB HDD

тири вида – динозаври, хора, разни киборги и биологични гадости, които се наричат Xenoти и са създадени в изследователска лаборатория.



По нивата можете да срещнете и други

противници, които ви предпочитат в опечен вид

Ще се сблъскате с танкове, космически кораби, скорпиони и всякакви други опоненти. Между другото вие също можете да управлявате танкове.

Компютърният интелект на противниците ви е на прилично ниво, въпреки че понякога и те действат почти малоумно. Графиката е ясна – Half-Life т.е. модифициран енджин на Quake 2 с нови текстури за нивата. Звукът също не блести с нещо по-специално и е със високото качество за такъв тип игри. Нивата обаче са доста интересни. Те се делят на четири вида – mayan, rust, west и rebar facility. Mayan е планетата, където попадате покрай първата си мисия. Ще се биете в руини, реки, ще трябва да се измъкнете от капан с алигатори и все от този сорт. Враговете на тази планета са предимно динозаври. Rust пък е технологична база. Там ще си мерите пушките с разни механични гадини. West е нивото, което наподобява Redneck Rampage. В този Див, Див Запад ще се стреляте най-често по хора. Там ви очакват срещи и с гигантски скорпиони, разни други буболечки и всякакви ходещи по земята деликатеси. Последното ниво е подземна база, където се провеждат секретни експерименти. В него има врагове от всякакъв тип. Между отделните епизоди има малки филмчета, които са направени с енджина на играта.

Оръжията в Gunmen Chronicles са доста добри. По време на игра в мрежа

ще ви се наложи често да сменяте оръжията

Но внимавайте – амунициите не са безкрайни и не винаги се намират под ръка. Разполагате и с Combat Knife – задължителното напоследък оръжие, подходящо за разфасоване, отделяне на кори, рязане на месо и други дейности, нужни на всяко домакинство. Алтернативната му атака е много проста – прибираме ножката в канията и започваме да раздаваме юмручни тупаници

Следващото оръжие е Laser Pistol. Това би трябвало да представлява стандартното "водно пистолетче", но в случая изобщо не е така. То има четири вида стрелба – pulse, rapid fire и charge, а когато си вземете и ъпгрейд, става класически снайпер. Всъщност различните режими на огън са доста оригинално хрумване, което прави вашия арсенал доста по-гъркав.

Друг задължителен аксесоар от вашето въоръжение е вездесъщият Shotgun. Без него не може. Тази пушка е особено ефективна на близка дисистанция. Тя може да изстрелва едновременно един, два, три... дори четири патрона в три различни режима, които разпределят попаденията на по-голяма или по-малка площ. Minigun-ът пък е оръжие, което го имаше дори в Worms. И сега горе-долу е същото – изстрелва много куршуми за минимално време. Само трябва да внимавате с температурния датчик, защото понякога

пушката "откача", ако се нагрее твърде много

Алтернативна стрелба на вашия Minigun е двойно по-бърза, но харчи повече амуниции и по-бързо загрява.

Запознайте се и с вашия Beamgun – нещо като Lightning Gun-а в Quake. Използва се само в близка и средна дистанция, защото на големи разстояния е много неточен. При алтернативната му стрелба можете да настройвате различните характеристики на оръжието. Разполагате и с Chem Gun – биохимическо оръжие. Можете да управлявате налягането в него, както и да контролирате двата химически елемента, които образуват експлозивната смес. MULE (Multiple Unit Launch Engine) – така май се казва базуката в играта. МУЛЕ-то е може би най-използваното оръжие в мрежовите двубои, понеже в повечето случаи причинява доста тежки щети на улучения. При алтернативна стрелба то може да се използва по мног о различни начини. Има опции, които ви позволяват да стреляте и със самонасочващи се ракети.



Освен това

можете да изстреляте две ракети наведнъж!

Разполагате и с гранати, които са идеалното оръжие за затворени пространства. Те нанасят много щети при това на голяма площ. Но най-добре разучете сами възможностите на вашия арсенал. Уверявам ви, те са доста разнообразни...

Така че, ако харесвате Half-Life, определено ще се зарадвате и на Gunmen Chronicles. Играта има увлекателно story, а и multiplayer-ът си го бива. Съвсем скоро ще излязат и ботове за играта. Налице са всички предпоставки Gunmen да се появи скоро и по клубовете.

Тази игра обаче едва ли ще може да си съперничи по популярност с Counter-Strike. Остава ни само да чакаме.

Бойко Маринков

American McGee's ALICE

Някогашната приказна реалност вече не е мястото, което познаваме от детството си. Забавните откачалници от книжката на Луис Карол, са мутирали в ненормални изроди, чиято основна цел е да превърнат Алиса в еднородна смес от месо, кръв и натрошени кости...

"– Би ли ми казал кой път да хвана оттук? – попита Алиса.

– Зависи накъде отиваш – отвърна Котаракът.

– Все едно накъде... – каза малкото момиче.

– Тогава е все едно кой път ще вземеш – рече Котаракът."

из "Алиса в Страната на чудесата"

Вероятно нещо подобно се е въртяло в главата на American McGee, когато е решавал да каже "сбогом" на добрия стар id Software, за да се пресели в Electronic Arts... McGee е човек, който определено изглежда малко странно. Ако го видите на живо, вероятно ще си помислите, че пред вас стои фронтменът на някоя алтернативна група. Ако си сложи малко повече грим, той спокойно би могъл да замени Кийт Флинт от "Проди-джи". Дълбоките сенки под очите му говорят за десетки, дори стотици безсънни нощи, прекарани пред монитора на някое PC...

Кой ли пък беше този American McGee, ще си кажат мнозина от вас и вероятно ще са напълно прави да питат подобно нещо. Не са чак толкова много хората, които са чували за него. Само най-вманиачените фенове на триизмерия екшън вероятно ще се сетят, че това е един от виновниците за раждането на легендарния Doom и една от основните фигури в id Software през последните години. За жалост American McGee винаги е стоял в сянката на други двама титани в този жанр – Джон Ромеро и Джон Кармак. Това обаче не го прави по-малък геймърски гуру. Може би точно затова талантливият програмист е предпочел да избере свободата и да дезертира от лагера на id Software. Малко странно е обаче защо той е потърсил убежище в консервативен геймърски мастодонт като Electronic Arts, за да осъществи своите авангардни планове...



графика	★★★★★★	
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★★☆	

издател *2xCD*
Electronic Arts
http://alice.ea.com
системни изисквания
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Direct
580 MB free HDD, 16 MB 3D Videocard

FANTASY 3D-ACTION

"Имам си една мечта..."

сигурно си е казвал преди известно време American McGee, също както Мартин Лутър Кинг и олигофрена от рекламния клип на една гадна българска бира. Тази мечта обаче е доста особена. Вероятно тя не е е радвала на особено топъл прием в id Software. Става дума за доста странно продължение на "Алиса в страната на чудесата". Във въображението на American McGee се ражда един малко изчанчен хорър-вариант на популярната детска книжка. Никой не знае кога тази натрапчива мисъл е започнала да витае в главата на геймърския гуру. Знае се само, че няколко месеца след преселването на McGee в Electronic Arts идеята изригва под формата на брутален триизмерен екшън.

Името на играта е American McGee's Alice и тя определено е нещо, което ще остане в историята на геймърската индустрия – ако не



като върхово постижение в жанра, поне като нещо доста различно. Не е ясно какво е вдъхновило бившия програмист от id Software, за да превърне приключенията на Алиса в истинска касапница. Вероятно McGee е играл твърде дълго време Doom и Quake. :-) Едно обаче е сто процента сигурно – авторът на оригиналната "Алиса" Луис Карол в момента се върти в гроба. Вероятно бихме могли да захраним с енергия средноголяма жилищна сграда, ако закачим електрически генератор към неговия ковчег... :-)

При всички положения обаче American McGee's Alice е едно от малкото по-оригинални хрумвания, с които се сблъсквам напоследък. То обединява геймплея и гледната точка на игри като Tomb Raider, Drakan и може би най-вече Heretic 2 с интензивния екшън, когото познаваме от класическите триизмерни патаклами на id Software. Е, Алиса не е чак толкова сластна и трудно би могла да си съперничи с Лара Крофт или с Рин от Дракан по антропометрични данни, особено по отношение на гръдната обикол-



ния касапски нож. Алиса има само един вариант за действие – да промърмори нещо като "...no more Mister Nice Guy!" и да накълца на ситни резанчета първото зло създание, което се изпречи на пътя ѝ. Така започва вашето приключение. Отново ще трябва да вървите по стъпките на Белия Заек и да слушате странните съвети на ухилeния Чеширски Котарак, който ще ви следва по време на цялото приключение и ще ви дава ценни напътствия как да преборите многочисления враг.

Първото нещо, което се набива на очи, когато си пуснете American McGee's Alice, е маниашката графика. Тя е първото нагледно доказателство

на какво е способен енджинът на Quake III

Може би е крайно време id Software да се поучат от Electronic Arts и да си наемат дизайнери, които могат да проектират наистина красиви нива. American McGee's Alice изглежда сто пъти по-добре от еднообразните шарени лабиринти, в които закоравелите куейкъри отбелязват фраг след фраг. Страната на чудесата и нейната постоянно деформираща се реалност са идеалното, където енджинът на Quake III Arena може да блесне в цялата си прелест. Най-накрая и аз трябва да призная, че графичната платформа на Unreal Tournament е

ка и бюста. :-) По-скоро тя прилича на някоя мадама от Викторианската епоха, което малко трудно се вписва в сегашните представи за сексапил...

Странният геймплей

обаче коригира този недостатък. Той е гарниран с леко изкривената и шантава визия на American McGee за нещата, което придава на играта доста специфичен привкус. Само трябва да видите как Алиса посича някой от стражите на "Дама Купа", който всъщност представлява въоръжена до зъби карта за Бридж–Белот...

Но за това малко по-късно. Лично според мен бившият сътрудник на id Software малко е попрекалил с насилието. В играта има доста кръв и това някакси трудно ми се връзва с приказките на Луис Карол. Не ме разбирайте погрешно, определено не съм кой знае какъв моралист и обожавам екшъните, които обагрят екрана ми в червено. И все пак това е Алиса и аз трудно мога да я възприема като женски вариант на Кейлъб от мегабруталния екшън Blood. :-) Въпреки това тази игра определено има някакъв мрачен и зловещ чар, който ме залепи за компютъра още от самото начало.

Действието в American McGee's Alice се развива няколко години след събитията в Страната на чудесата от оригиналната история. Алиса е голямо момиче и вече знае колко гаден и несправедлив може да е светът на възрастните. Нейните родители загиват при пожар в дома ѝ. Героинята е принудена сама да се справя с несгодите на живота. В един "прекрасен" момент обаче става ясно, че Алиса пак трябва да се върне в Страната на чудесата.

"Ама каква Страна на чудесата, бе? Това няма нищо общо с оригинала!"

сигурно ще възроптаят онези от вас, които с носталгия си спомнят за Шапкаря, Мартенския заек, Тудълдум, Туидълди, Чеширския Котарак и всички други шашави герои. Е, не се притеснявайте, отново ще се срещнете с тях. Може би малко трудно ще ги познаете в новия им мутантски облик... Главният виновник за цялата тази каша е Кралицата на сърцата (Queen of Hearts, която аз наричам просто "Дама Купа", защото звучи по-естествено). Старата ни позната се оказва чудесен диктатор. Тя успява да пороби цялата Страна на чудесата и управлява с железен юмрук.

Единственият човек, който може да се изправи срещу тиранията на "Дама Купа", е Алиса, разбира се. Героинята много добре знае как се решават подобни проблеми в света на възрастните – с добре наточе-







на път да си намери майстора. American McGee's Alice ще ви позволи да се наладите на мрачна готическа атмосфера, на която биха могли да завидят дори корифеи на приказките за възрастни като Толкин и Пратчет. Геймплеят може би е малко далеч от финеса на класическите фентъзи-игри. Просто се подгответе за здраво меле, гарнирано с интересни приключения и заплетени пъзели, които не са просто дърпане на ръчки и търсене на скрити коридори.

Арсеналът на Алиса е съставен от

доста чудати оръжия

Те са десет на брой и са разработени на базата на различни играчки и техните хорър-модификации. Ще трябва да боравите с уреди като касапски нож, леден жезъл, така наречените Jack Bombs и всякакви други странни приспособления. Всъщност можете ли да повярвате, че картите за игра биха могли да се използват като оръжие? Не? Тогава само почакайте да видите как Алиса изстрелва цяло тесте също като някой нинджа, който забива в своята жертва дузина наточени като бръснач шурикени (нали си спомняте какво представляват тези смъртоносни метални звездички). Доста забавни са и "демоничните зарове", с които нашата героиня вика на помощ различни свръхестествени създания.

Противниците, срещу които Алиса се изправя, също са необичайни. Освен с вече описаните войници, които представляват карти за игра, ще трябва да се сражавате с бойни мравки, въоръжени с мускети, месоядни гъби с челюсти като съблезъби тигри, чудовища от лава, порцеланови паяци и всякакви други гадини от армията на "Дама Купа". В края на почти всяко ниво ви чака огромен бос, с когото вероятно ще се поозорите. След като ликвидираме някой противник, можете да вземете неговата жизнена енергия. От нея не само възстановяваме своята сила, но и презареждаме оръжията си. Всъщност целият ви арсенал на практика използва едни и същи амуниции. От една страна това е добре, защото винаги можете да използвате най-подходящото оръжие за ситуацията, в която сте изпаднали. От друга обаче това е малко коварен ход от страна на производителите, защото изведнъж можете да се окажете единствено със своя касапски нож в ръка. Колкото и да изглежда страшен, той надали ще ви помогне много срещу по-изпечените гадини от армията на Queen of Hearts.

Геймплеят в American McGee's Alice е един много разумен компромис между чистокръвен екшън и елементи на приключенска игра. TombRaider-щините са поднесени в изключително дозирана форма, за да не се превърне играта в досаден jump&run или тренировка по акробатика. За сметка на това действията (и особено смъртта) на героите са анимирани по такъв начин, че да ви спре дъхът. Само трябва да видите как някой от стражите-карти се разцепва на две, надава предсмъртен вой и от него шурва ален фонтан. Адски ефектно е да се наблюдава и как някоя от мравките-мускетари набучва Алиса на своя щик и я мята във въздуха. Може и да е малко болезнено за нашата героиня, но определено изглежда добре отстрани... :-)

След всичките хвалби

по адрес на American McGee's Alice съм длъжен да спомена една малка подробност, която би могла да закопае тази убийствена игра на родна земя. Не ми се искаше да го казвам, но няма как – мултиплейърът отсъства... :-(Чудя се какво ли е накарало American McGee да постъпи по този глупав начин. И децата вече знаят, че всичко живо е луднало по игра в мрежа, особено ако става дума за team based action. И все пак се надявам, че Electronic Arts не са чак такива наивници и ще коригират този пропуск. Айде, време е да излиза нещо като Team Alice. :))

Момчил Милев



Закачалка за откачалки

Когато родителите спят, мишките празнуват! Орбител. Денонощен най-откачествен достъп до Интернет за искрени ценители. За закачане до пълно откачане с гаранция минимум 3 килобайта в секунда - тел.: 937 07 07.

Orbitel

Не Христофор Колумб, а българин от екипажа му видял пръв Америка, гласи една от най-любимите ни теории на тази тема. Има ексцентрици, които дори твърдят, че Новият свят бил открит от викинги! Ето как според тях е станала работата:





Сигурно ви е известно, че викингите са стигнали до Америка много преди Христофор Колумб. Разбира се, те трябва да са били страхотни мореплаватели, за да постигнат нещо такова със своите кораби, които не са били особено развити в технологично отношение. Е, вярно викингите са пътували по най-краткия маршрут – от Скандинавския полуостров до полярните части на Северна Америка, но така пък условията трябва да са били ужасяващи. Мисля си, че тези могъщи хора заслужават малко по-голямо признание от това, което получават в момента...

Но да не задълбаваме в световната история. Причината да подхвана тази тема е, че най-новата игра на не особено известната немска фирма Funatics експлоатира именно тази идея. В ръцете ви е съдбата на викингско племе, тръгнало да търси по-добър живот. Разбира се, те се отправят на това далечно пътуване без да имат идея какво ги очаква... и за щастие откриват един нов свят. Всъщност откриват Новия свят.

Изправят се лице в лице с местните жители

индианци, ескимоси и маи (но те май не бяха от този район :-)). В началото трябва да преминете един tutorial от четири части. Той отнема горе-долу два часа игрово време (но ако се мотаете, може и да убиете цял ден). По принцип можете да прескочите тренировъчния курс, но със сигурност някои детайли ще си останат загадка за вас. То не че загадки няма да има и след това...

След като започнете кампанията ще разберете, че викингите не са отишли на курорт. Истинската причина за похода им е следната:

виждат падаща звезда на небето

и решават, че това е знак от боговете. За да ги омилостивят, те тръгват да търсят нейните части. Във всяка мисия трябва да откриете по едно парче от космическото тяло. Това е в най-общи линии историята на играта.

Като начало ще отбележа, че графиката на Cultures може да се определи с една-единствена дума – шарена. Всичко е така изпъстрено в ярки цветове, че първоначално ме накара да се запитам дали играта е правена за хора, живели не повече от 8 години. Моето мнение обаче е, че тази възрастова група сериозно би се озорила при сблъсък с Cultures. Причината е в невероятното количество суровини, продукти и т.н., с които трябва да оперираме. Някога си мислех, че в Colonization има много ресурси за управление. Оказа се, че в Cultures те са в пъти повече. Броят им е над двайсет. И всичко е навързано, разбира се. Ето и един пример. Фермерът отглежда жито, мелничарят го мели, а пекарят прави от брашното хляб (не че не го знаехте и преди, ама сега вече сте сигурни :-)). И така има няколко такива "въртележки". Професиите също са предостатъчно.

Викингите

Всяка ваша единица си има свое име, което безусловно я прави индивидуалност. Човечетата редовно трябва да ядат и спят, като за това си има съответните показатели. Ако сте им осигурили добри условия за живот, всичко ще бъде наред. Забравих да отбележа, че само мъжете могат да работят. Жените се занимават с техни си работи. Затова и само индивидите от мъжки пол имат показатели, характеризиращи тяхната трудоспособност. Един викинг може да изпълнява няколко длъжности (но не едновременно). Когато се потруди известно време на някакъв пост, работникът трупа опит и в даден момент се превръща в специалист,

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★½



издател *1xCD*
Funatics Development GmbH/THQ
www.thq.co.uk/cultures

системни изисквания
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM
DirectX 7.x, Windows 9x/2000, Mouse









след което ефективността му за дадената дейност се покачва значително. Няма ограничение в броя на специалностите, които един индивид може да овладее. Така може да си направите специалист по всичко. И все пак той едва ли ще може да се грижи за всичко без чужда помощ.

При цялата тази сложност на всичко в играта не бива да се чудите, че

воденето на войни е нещо наистина засукано

Не може просто да си платите и да обучите армия за нуждите на своите завоевания. Преди това трябва да произведете цялата необходима екипировка съвсем сами. Има 3 типа войски – копиеносци, стрелци и пехотинци, въоръжени с мечове. Всяка единица изисква определен тип броня и оръжие. Ако инвестирате и достатъчно злато за тренировка на войниците си, те ще бъдат значително по-силни. Ако ги пращате на дълъг поход, добре е да ги снабдите и с бира, тъй като викингите унищожават индустриални количества от пенливата течност. При самото водене на сражението няма някакви особености. Просто гледаме. Когато трябва да се защитаваме, използвайте отбранителните кули. В тях можете да разполагате своите стрелци.

Интересен момент в играта е демографският фактор. Вашите викинги

започват да се плодят, само ако вие поемете инициативата

(и имате нужда от още работна сила). Значи хващате някоя омъжена госпожа (омъжена госпожица едва ли ще намерите) и ѝ казвате "get a boy". Дамата се юрва да търси попилелия се съпруг. След като го открива, двамата се усамотяват в своя дом. Малко по-късно, съпроводен от фанфари, пристига... Дядо Коледа! Да, ама друг път. И малките деца знаят, че бебетата ги носят щъркелите. И така, създаден е нов живот. Новопоявилият се човек е обречен на непосилен труд като общ работник на някой строеж. А може би той ще попълни редиците на многочислената викингска армия, след което ще бъде сполетян от славна смърт на бойното поле, посечен от вражески меч или пронизан от отровна стрела.

А както знаем, загиналите в битка варвари отиват направо във Валхала, където пият до умопомрачение заедно със самите богове. Мъртвите викинги обаче май много-много не са ни полезни. Във всеки случай вие си решавате за както ще използвате новороденото, когато стане годно за военна служба или за тежък физически труд.

Не мога да не спомена

идейните индиански имена

Понеже играта няма Fog of War, ще можете да ги разгледате добре. Те звучат горе-долу така: "He who got twenty scars" (Този, който имаше двайсет белега), "Glowing worm" (Блещукащ червей), "Split tongue" (Разцепен език), "Olla Badola" (каквото и да значи това), "The moody stone" (Блатният камък) и т.н. От своя страна викингите са кръстени типично по скандинавски – Свен, Ралф, Гунар и други подобни.

Като огромен недостатък ще изтъкна невъзможността да играете с някоя от другите раси, дори и в мултиплейър режим. Непонятна за мен остава причината за тази несправедливост. Просто нищо нямаше да коства да се въведе възможност за избор. Сградите на всички раси са еднакви като функционалност. Единствената разлика е в дизайна. Друг недъг на играта е еднообразието. След като разгледате и схванете всичко, просто няма да ви остане много за правене. Може би Funatics не са си поставяли такава цел, но в играта се усеща остра липса на динамизъм. По този начин тя губи много почитатели само заради факта, че повечето хора не биха имали достатъчно здрави нерви да я играят. Но тези, които издържат на бавното темпо, наистина ще бъдат възнаградени за усилията.

Павел Панков

Expansion pack с взри

QUAKE III: T





Quake като явление не се нуждае от някакво специално представяне. Дори най-големите противници на триизмерните екшъни знаят за какво става дума. Затова прескачаме интрото и поглеждаме направо към интересната част.

Интересната част, ако трябва да съм откровен, бих могъл да я събера и изплюя набързо в няколко сбити реда. Така обаче рискувам да си навлека гнева на орди фанатизирани квакери (както казват в по-източните части на страната ни :-)), които вероятно ще задръстят пощата на редакцията с бомбени заплахи, написани с изрязани вестникарски букви...

Стоп, стой, задръж! Нищо лошо не съм казал още :) Аз също не пропускам да начупя краката на някой колега, макар и на Quake II. Като изключим, че не успя да се разбере добре с Matrox-а ми и гръмна няколко пъти, самата игра си е абсолютно ОК. Ако си обичате познатата Quake III Arena (Q3A), няма да се разочаровате от новите team-подобрения. Или поне не би трябвало...

Quake III: Team Arena (Q3TA) се води expansion pack за Q3A и по думите на хората от id е резултат от коментарите и забележките на геймърите. Ако съдим по името, явно въпросните загрижени играчи са се оплаквали най-много от липсата на читава опция за отборна (team) игра. Като се замисли човек напоследък подобен тип сражения са най-популярният инструмент за multiplayer забавления. В този смисъл Q3TA не предлага нещо кой знае колко качествено ново като геймплей, а по-скоро представлява едно

подобрение в досегашния стил на игра

с цел удоволствието от мрежовата битка да стане още по-голямо.

Възможните режими на игра в Q3TA са четири, един от друг по-прости като замисъл. Някои от тях вече сме виждали не един и два пъти.

Capture the flag

трябва да достигнете до противниковата база, да отмъкнете от там знамето на врага и да се върнете при своя собствен флаг. Ако ви пръснат черепа по пътя, флагът остава да се търкаля край трупа на доскорощния му притежател, докато някой не го докопа. Окаже ли се, че някой от противниковите злодеи отмъкне наш'то знаме преди да донесем чуждото в къщи (т.е. в базата), номерът няма да мине.

Първо вие или някои от вашите съотборници ще трябва да свети маслото на пакостника и да прибере откраднатото.

Single flag

почти като горния режим. Разликата е, че знамето е едно, стои по средата на арената и чака някой да си го прибере. То трябва да се занесе до стартовата позиция на отбора - сиреч до базата. Трябва да внимаваме да не се спънем по пътя, че със сигурност някой ще ни помогне да нацелим с глава най-острия ръб в околността :-).

Overload

На най-опасното място от арената, сиреч в противниковата база, се намира един череп. Той е ключът към отбелязване на точки в този вид игра. Целта е да му напълним кочината с олово, ракети или каквото там ни се намира под ръка и да я разпилеем на милион малки парчета. Само с един пълнител обаче няма да постигнем желаното, защото проклетят череп по незнайна причина е доста упорит и се регенерира със скорост 15 единици в секунда. А и типовете от другия отбор няма да се оставят да се упражняваме в точна стрелба по тяхното мило черепче.

Haverster

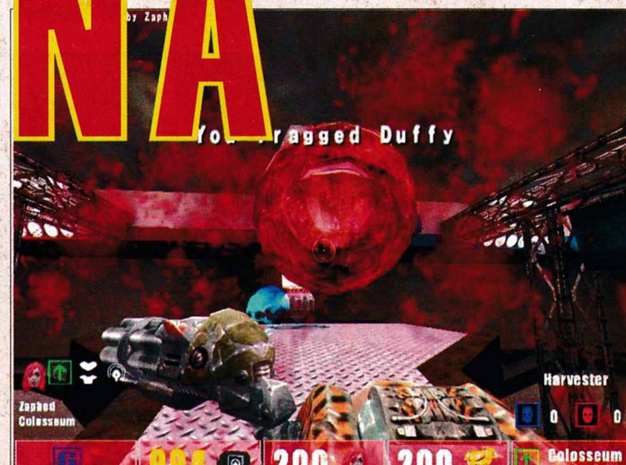
Черепите и тук отново играят ключова роля. За да се спечели точка, трябва да се случат няколко последователни събития. Когато който и да е играч предаде богу дух, в центъра на арената се появява черепче с цвета на отбора, към когото той принадлежи. За да отбележи точка, някой противник на покойника трябва да мине нао-

100% ACTION

издател 1xCD
id Software
http://www.quake3arena.com/tademo/
системни изисквания
P II 300 MHz, 3D Video с OpenGL, Win9x, 2K, ME, NT, 64 MB RAM, 125 MB HDD

воопасно въздействие
EAM ARENA





коло и да прибере урожая. Държейки завоюваното под мишница като някоя диня, въпросният играч трябва да достигне до противниковата база, където си получава наградата. Смъртта на играча води до моментална загуба на всички черепи, които той носи в момента на фаталната среща.

Сега вече е ясно кой за какво се бори. Нека видим с какви средства може да се постигне победата. По принцип не съм фен на детайлния преглед на бойното оборудване. Всички 3D-клонинги предлагат приблизително еднакви пушки, които малко се различават като идея и приложение. Раздувките около тях са си чиста проба разтягане на локуми. Тук все пак има някои интересни хрумвания, които следва да се отбележат.

Освен познатите оръжия, в

Q3:TA се появява тлъст chaingun

една много любезна минохвъргачка и готиното оръжие с пироните, което незнайно защо се загуби някъде из епизодите. Минохвъргачката заслужава малко повече внимание. Нещата, които изстрелва, залепват по стени, тавани и въобще по всякакви плоскости. Зарядите усещат, когато някой кофти тип минава край тях, и точно тогава гърмят със страшна сила. Играчът пак започва мисията с лека картечница, което трябва да ви подсеща за каква касапница всъщност става дума след като патаклямата се развихри с пълна сила.

Освен на оръжията ще трябва да свикнете и на един набор от powerup-и, които се въргалят туктаме и в дадени случаи се оказват неимоверно полезни. Делят се найобщо на два вида -

полезни предмети и powerup-и

увеличаващи възможностите. Красноречив представител на първите е kamikadze (името говори само за себе си), с който можете да пометете всички врагове в огромен радиус. Във втората категория попадат стимулиращи екстри като scout (което подобрява скоростта на движение), guard (напомпва кръвта на играча до 200 точки) и т.н. Тези powerup-и остават активни до края на жизнения цикъл на героя. Те винаги могат да бъдат разпознати по цвета на лентата, която започва да обикаля около играча, който ги е взел.

id-типовете са подготвили и дузина нови нива, по които да се понесе ехото от счупени кости и кипенето на вряща кръв. За човек, незапознат с идеологията на Quake, това може да се стори малко, но в действителност изработката на дори едно добро multiplayer ниво не е шега работа. Проблем преди беше малко трудното разпознаване на съотборниците. Затова също е помислено -

може да изберете отделно глава и тяло за модела

на героя си. Смея да твърдя обаче, че и мъжките, и женските модели изглеждат малко комично заради

извратеното псевдо-гладиаторско облекло

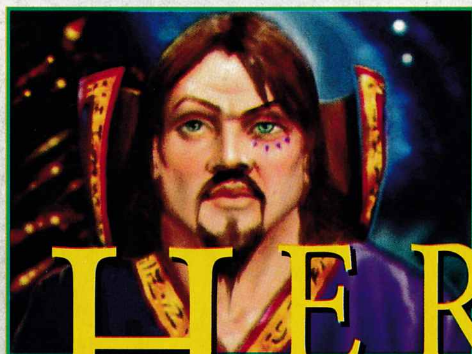
в което са облечени.

Определено хитро хрумване е възможността да наредите и аранжирате по собствено усмотрение информационните елементи (тези цифри, които ви казват колко патрона остават в пушката и дали следващата близка среща с ракета ще е фатална). Предвиден е и кратък набор от бързи точно определени заповеди, които лидерът на отбора подава към колегите си - ботове или играчи от плът и кръв. Когато получите команда, може да изберете дали да я потвърдите или отхвърлите. Независимо от това какво решите, останалите от отбора веднага ще разберат за какво става дума по статуса на героя. По тази схема може да се постигне доста реалистична бойно-полева обстановка...

id си дават ясна представа, че името Quake вече е нещо като запазена марка в геймърските среди и хич не се срамуват да изкарват продължение след продължение. Много чудно обаче как ще са разположени римските цифри в номера на поредното продължение на играта. Първият Quake беше с един пирон, вторият с два, третия го знаете как се пише... Е да, ама идеята вече почна малко да се изчерпва и е крайно време Джон Кармак и компания да се усетят, пък ако ще само да сменят името поне.

Георги Пенков

Новите два диска от поредицата Heroes Chronicles не предлагат нищо изключително. Само заинтригуващата история ще сгрее сърцата на верните фенове, но едва ли ще привлече нови геймъри за Heroes-каузата.





Heroes Chronicles

За успокоение на всички Heroes маниаци излязоха и последните две части на Хрониките. Искам да кажа все пак няколко думи за целия цикъл.

Идеята за пускането им може да се обясни с желанието на 3DO да оправи някои пропуски в досегашните Heroes-и, касаещи липсата на интересна история зад кампаниите. Според мен обаче играта си имаше достатъчно интересна история във всяка една от своите кампании.

Ако не бяха подходили толкова комерсиално и да изкарат цялата работа в един пакет, можеше и да се получи един доста сносен експанжън, ама нейсе! Не бих дал 80$ без 20 цента за 32 карти на HOMM3, които мога и сам да си спретна и да ги изджиткам с приятели! И след като изказах глобалното си възмущение по въпроса, ще премина към конкретните ми впечатления от "Masters of Elements" и "Clash of the Dragons".

Ще започна с малко предистория, защото именно историята е това, което все пак прави Хрониките приятни за игра:

В тези две части вие отново сте в ролята на безсмъртния воин Тарнум, който продължава своите превъплъщения след като вече го видяхме като духовен двойник на варварина Краг Хак и рицаря Кристиян. Сега ще можем да се насладим как се справя като вълшебника Драгон и рейнджъра Гелу, познати ни от Armageddon's Blade, специалисти съответно на Enchanters и на Sharpshooters – все юначни стрелци, даващи ви предимства в боя.

В третата част на Хрониките ще имате за задача да се преборите с повелителя на Елементите, целящ да... завладее света! А в четвъртата ще трябва да разкриете загадката около изчезването на "Добрите Дракони".

Не искам да ви разкривам повече от историята. Тя все пак се разказва по начин, различен от досегашните. Тук ще научавате какви точно разговори води Тарнум със своята любима, как "копнее и гасне" по нея, как търси на кого да остави повереното му дете, докато е на боен поход и т.н. Е, не мисля, че това е чак толкова интересно – такива неща и такава история имаше и в един от single player-сценариите на оригиналния HOMM3, а именно Myths and Legend. Там също течеше информация какво се случва по време на играта ви и тя също не е пряко свързана с геймплея, а освен това се основава на гръцката митология, та човек можеше и да понаучи нещо.

Това го споменах, не за да омаловажа най-интересната част на Хрониките, а за да предпазя тези от вас, които биха си дали парите единствено по тази причина. Концепцията на играта не е променена въобще. Няма голяма разлика и в трудността спрямо тази от предишните две Хроники. Отново ще се подвизавате предимно на S и M карти и ще търсите "здравия противник", който все така ще гледа да не ви се показва и така в очакване на "трудната битка" докато не установите, че неусетно сте минали поредния сценарий...

Филмчетата са добри като анимации, но и там има какво още да се желае – малко са кофти като графика, пикселите направо скачат по екрана ви. Не мога да си обясня защо качеството на картината трябваше да е по-лошо от това на Armageddon's Blade.

Хубавото към историята е, че тя е добре преплетена със стари събития от същия експанжън и така ви прави да се чувствате още по-съпричастни. Лошото е, че това е подтикнало дизайнерите на играта да помързелуват още повече и да пуснат някои стари cut scenes.

Хрониките ще се запомнят най-вече с колекционерската си стойност и едва ли ще успеят да стоплят поне малко сърцата на запалените като мен фенове на Heroes до излизането на четвъртата част (дано по нищо тя да не напомня тази).

Иван Атанасов

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

геймплей ★★★

общо ★★★



издател 1x CD

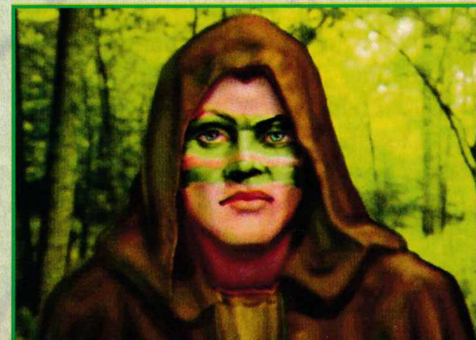
New World Computing, 3DO

www.3do.com/products/pc/chronicles

системни изисквания

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Windows 95, 800x600 video card







За да премерите сили с известен гросмайстор, изберете нивото с неговото име. Но ако изберете chessmaster, се пригответе за мат.

CHESSMASTER 8000

Има едни малки квадратни шоколадчета с ментов пълнеж. Казват се After Eight. Те се отличават с една уникална особеност – или ги харесваш, или повече никога не се приближаваш до тях. С шаха историята е същата. Или го играеш, или не. Средно положение няма. Съвсем друг е въпросът докъде желанието се покрива с възможностите. Но всъщност това няма значение, важна е идеята.

Е, ако харесвате шах и имате компютър, най-искрено ви препоръчвам да си намерите Chessmaster 8000. Това е много повече от проста симулация на играта, която ще ви срещне с пресметлив и адски досаден изкуствен противник. На едно единствено CD освен самия шах са натъпкани и всевъзможни други интересни "неща". Има огромна библиотека, в която са поместени всички термини, свързани по някакъв начин с темата. Може да прозвучи невероятно, но те са наистина много. Подробно са описани всички откривания на партия, видовете защити, атаки и т.н. като всяка една от тях е обяснена пълно и подробно. Вътре има и над сто партии, изиграни от 1790-та до днес... Коментарите по тях не са кой знае какво, но напълно могат да ви дадат представа за това, което се случва на дъската.

Преди да започнете да играете е хубаво да си изберете определена сложност, която приблизително да отговаря на вашите способности. Нивата са подредени под имената на различни хора. Възможностите са няколко. Първата половина от списъка се състои от прочути шахматисти, втората съдържа обикновени ухилени американци. На върха на пирамидата е поставен абсолютно измислен субект, който носи името на играта. Разликите в началото на листа са свързани със стила на вашия противник, а в края – най-вече със степента на трудност. Така например, ако се изправите срещу Ананд, ще се срещнете с офанзивен противник, добре привикнал към черните фигури с рейтинг, клонящ към плюс безкрайност. Ако искате, можете да си изберете и Райна, която се намира почти в дъното. За нея е написано, че силно надценява способностите на кралицата (затова ще я матираме адски бързо).

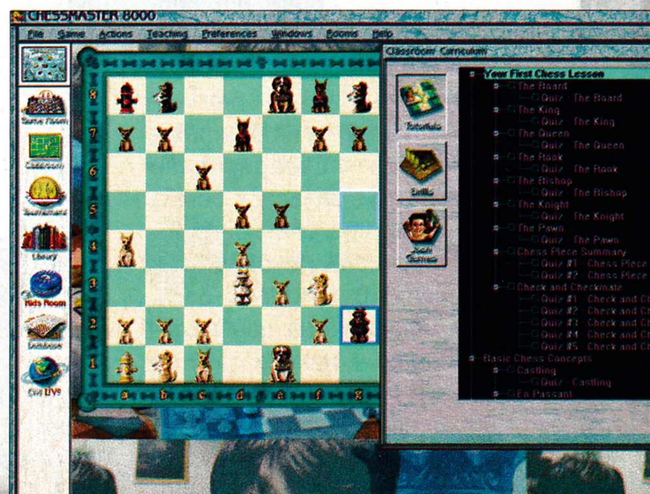
Самият Chessmaster е доста силен опонент. Изкуственият интелект на тая гадина явно е най-доброто по рода си, правено до момента. Трябва да проявите наистина завидни умения, за да успеете да го прецакате. Лично на мен той ми извади душичката. След петото поредно поражение се възползвах от една опция и си пуснах осем кралици срещу съответното количество пешки. Резултатът ми оправи настроението за цели 10 минути.

Chessmaster 8000 е подходящ и за абсолютно начинаещи. Има опция с детска стая, в която фигурките са направени малко по-весели, а противниците не ви разбиват толкова бързо. Освен това получавате подробни съвети и обяснения.

За графиката и озвучаването могат да се кажат само хубави думи. Всичко е приятно и изчистено. Авторите явно са се съобразили с факта, че в игри от този тип човек се взира доста продължително в екрана. Има допълнителни прозорци, които можете да отваряте и затваряте. Някои от тях определено са полезни. Можете да пуснете шаха и в една симпатична миниатюрна форма, след което да играете, докато сте в интернет или пък вършите някоя друга глупост.

Сергей Ганчев

P.S. Това, което ме изрдазни в играта, беше древноегипетският образ на един от тапетите. Все пак е хубаво някой да обясни на авторите, че шахът произхожда от Персия, и е бил развит в сегашния си вид преди около 1500 години благодарение на Индия и Китай.



CHESS SIM

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Mattel Interactive
www.chessmaster.com/index.html

системни изисквания
Pentium II 233 MHz, 48 MB RAM
50 MB free HDD, 16-bit graphics, Win 9x





About Forums Download

A Counter-Terrorism Half-Life Modification http://www.counter-strike.net

Ако сте запален Half-Life фен, със сигурност вече прекарвате нощите си пред новия Counter-Strike. Предлагаме ви някои полезни напътствия и тактики, с които може и да разбиете противниците си в гейм-клуба.

На 9 ноември тази година излезе Counter-Strike 1.0. Найпосле се свърши с бета версия n.nn.nn.nnnnn... Аз очаквах доста повече промени, но това явно ще стане по-нататък.

Новото в играта са 3 оръжия – H&K UMP .45 FN, Five-Seven i SIG SG-550. Освен това към играта е включена и тренировъчна мисия, която се минава за около минута и половина и не представлява нищо особено – стрелба срещу статични мишени. За да не ви изморявам с писания надълго и нашироко какво е Counter Strike, предлагам ви няколко тактики за играта, които ще ви бъдат особено полезни.

Не ходете сами. Ако попаднете на място, обградено от врагове, и сте се сам, вие сте 90% мъртъв. Когато се движите с още един човек, той може да ви прикрива гърба. Ако човекът до вас има снайпер, тогава ще можете да се подсигурите срещу вражеските снайперисти, които са ви причакали в засада.

Проучете маршрута на врага. Така най-лесно ще разберете слабите страни на вашия отбор. Засадите са на почит в Counter-Strike, но не дебнете на едно място повече от веднъж, защото ще станете лесна плячка на изкуствения интелект.

Използвайте контраатаки. Когато терористите тръгват да залагат бомби или когато контрите спасяват заложници, те най-малко очакват да бъдат нападнати в тяхната база. Използвайте момента на изненадата, като помнете – никога сам!

Ето и някои стратегии за Калашников – АК 47. Това е едно доста мощно и евтино оръжие, което обаче има своите специфични страни. АК 47 представлява изключително мощен автомат, чийто основен минус е големият откат. Най-оптималната стрелба с Калашник-а е два изстрела в гърдите и един в главата. Не правете грешката обаче да използвате постоянно автоматичната стрелба, защото по-голямата част от изстрелите попадат много далеч от целта.

Хубаво е след всяко убийство да презареждате, защото този автомат много бързо гълта куршуми. АК 47 и още няколко оръжия имат предимството да стрелят през стени, като по този начин лесно ще стъжните живота на този, който ви дебне зад някоя врата.

Синхронизирайте действията си с останалите от вашия отряд. Използвайте текстови или гласови съобщения, за да сте сигурни, че всички знаят каква е тактиката на отбора. Няма смисъл от случайно мотаещи се из нивата мишени.

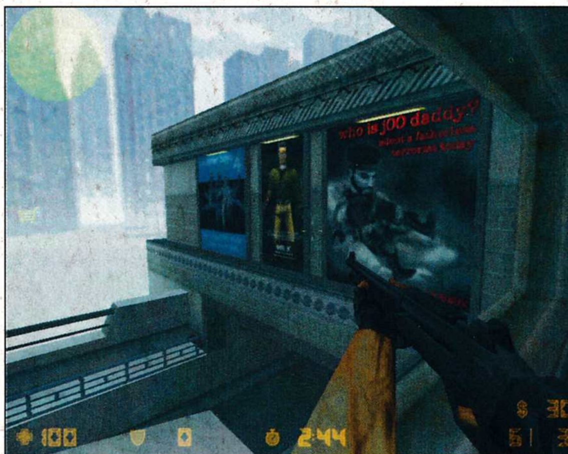
Бъдете послушни. Лягайте си след Сънчо :-).

Ако не знаете нивото, подобре не се отделяйте от групата.

Научете какви оръжия използва врага ви. Така полесно ще можете да го сразите. Ако противниците ви използват снайпери като основно оръжие, постарайте се да ги изненадате в засада или намерете друг път, който не минава през обсега на снайперистите.

Целете се в главите на враговете. Head Shot е един от най-добрите начини за разчистване на сметките с враговете ви. Само че внимавайте да не ви убият, докато се целите.

Когато нямате пари, не се хвърляйте към най-евтиното и слабо оръжие. По-добре си купете един пистолет Desert Eagle и изчакайте докато някой умре и "пусне" оръжие.










Няма смисъл да се правите на герои с ножа. Той в Counter-Strike е почти безполезен. Затова по-добре стреляйте с някакъв пистолет.


Бронята е полезно, но и скъпо удоволствие. Купувайте я, само когато знаете, че със сигурност ще ви стигнат парите за свястно оръжие.


Ако сте го закъсали финансово, пробвайте да изпълните зададената мисия на нивото. Всеки заложник ви дава по 150$, когато го водите със себе си, а при докарването на заложниците до базата сметката ви нараства многократно.


Когато залагате бомба, имайте предвид, че тя лесно се обезврежда. Като я слагате, постарайте се да го направите на по-скрито място, зад някой кашон например.


Избирайте вашия skin според нивото. Това важи особено много за снайперистите, за които са критично да останат незабелязани.


Когато ходите с включен снайпер, не виждате 80 % от нормалния изглед. Така че по-добре използвайте далекобойната си пушка само при нужда.



Бъдете толерантни към хората от вашия отбор. Ако имате много пари, а съотборникът ви няма дори за оръжие, купете му вие и му го хвърлете. Той ще ви се отблагодари.


Влизайки в дадена стая, бъдете много предпазливи. Противникът ви може да се крие навсякъде. Не пренебрегвайте гранатите. Когато много врагове са се събрали на едно място, идеалното решение е гранатата. Дори и да не ги убие тя им е взела достатъчно кръв, че да се доразправите с жалките им животи.


Flashbang или иначе казано военна димка. Много добро решение при влизане в завардени стаи. Имайте предвид обаче, че ако някой снайперист дебне, дори и димката няма да ви помогне.


Слушайте внимателно. Стъпките издават местонахождението на враговете. Звуковите ефекти от оръжията ще ви помогнат да разберете с какви оръжия разполагат.


Използвайте радара! Много хора го пренебрегват, но това е изключително хитро приспособление. Не позволявайте на врага да ви обгради. Старайте се да блокирате входовете към ключовите места.


Ако мислите да станете сериозен играч, трябва да знаете повечето карти и техните особености. Старайте се да избирате различен маршрут всеки път. Не тръгвайте хаотично в първата посока, която ви попадне. Планирайте пътя си предварително.


Когато снайп-вате, сте лесна статична мишена, така че си отваряйте очите и задължително се прикривайте зад стени, кашони или храстчета.


Бъдете с един ход пред противника. Ако знаете добре нивото, няма смисъл да гоните враговете. Най-добре им направете засада.


Когато сте сам срещу много противници, опитайте се да ги разделите, така че те да излизат един по един срещу вас.


За съжаление Counter Strike няма Single Player. Вие обаче можете да си инсталирате ботове. Все още компютърните противници са доста слаби и не стават за сериозни съперници. На страницата http:// csnation.counter-strike.net/bots/ можете да намерите описание на най-популярните ботове.


Не играйте на една карта дълго време. Тя скоро ще ви писне и играта става безинтересна. В Интернет има много места, откъдето човек може да си изтегли map-ове.


И накрая една забавна особеност – можете да смените изгледа на оръжията или skin-овете на играчите. По този начин играта става по-интересна. Така ще можете да изпробвате игра, в която смърфовете ще се бият срещу костенурките нинджа :-).

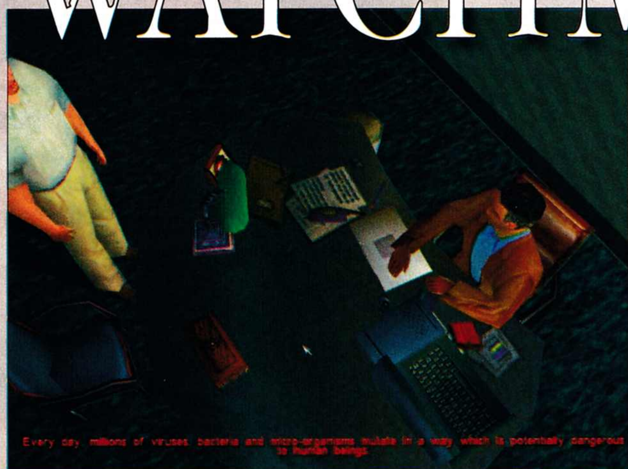

Конзолата на Counter-Strike се пуска като направите shortcut на exe-то и в полето "Target" добавите "-console".

Надявам се, че ако не всички, то поне някои от тези съвети са ви били полезни.

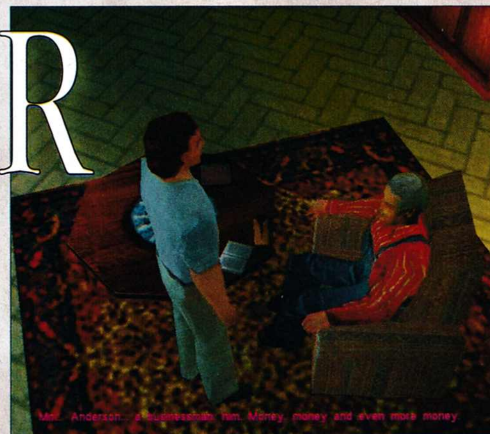
Бойко Маринков

След успеха на Nightlong: Union City Conspiracy и Ark Of Time италианците от Trecision подготвят истински шедьовър за феновете на adventure игрите. Точно за Коледа на пазара излиза The Watchmaker - игра напълно изпипана в духа на Gabriel Knight. Вече чувам радостни възгласи от всички, на които им е омръзнало да чакат поредното творческо вдъхновение на Робърта Уилямс. Най-сетне има повод за ликуване!

WATCHMAKER







The Watchmaker е 3D adventure в реално време, който ни забърква в свръхестественото и паранормалното и ни представя двама главни герои. Darrel Boone е бивш консултант на Скотланд Ярд, а Victoria Conroy - млада обещаваща юристка. Двамата са изпратени да открият тайнствена машина, датираща от средновековието, която може да бъде използвана от неподходящите хора за унищожителни цели. Така те се озовават в стар австрийски замък, откъдето започва безкрайно лутане в лабиринти, решаване на сложни пъзели и дори малко екшън.

Обектите в играта могат да бъдат разглеждани изключително детайлно от first и third person, което само по себе си е истинска еволюция в адвенчър-жанра. Ще се убедите в правотата на думите ми веднага щом започнете да играете. Удоволствието от това да гледате през очите на главния герой в подобна игра е неописуемо. Във всеки един момент можете да преминавате от един герой към друг в зависимост от действието, което искате да извършите.

Darrel и Victoria имат индивидуални качества: физика, логическо мислене, чар и др., които ще помагат на играча да подхожда по различен начин в дадена ситуация. Така например в опитите да изкопчим информация от снажен господин, явяващ се охрана на замъка, е добре да подходим с очарователната Victoria. Качествата ѝ да прелъстява са поразителни, повярвайте ми!

Управлението е много опростено. The Watchmaker може да бъде определена като point & click-игра с елементи на екшън адвенчър от типа на Tomb Raider. Пъзелите са страхотни! Нелинейната структура на играта ги прави още по-вълнуващи. В повечето случаи са под формата на определени ситуации, в които трябва да се извърши добре пресметнато действие. Те са равномерно разпределени в общо 80 местонахождения, като готически замък, подземен лабиринт и тайнствена пещера.

Точно както в Gabriel Knight, така и в тази игра има лека заигравка между главните герои. Darrel определено не е развълнуван от присъствието на партньорката си. Ако той бъде обвинен в сексизъм, това ще бъде напълно основателно. Darrel е малко припрян, нетърпелив и предприемащ рисковани действия, а Victoria е пълната му противоположност. Между двамата непрекъснато прелитат искри, в които присъстват изключително находчиви реплики.

Тревожното в The Watchmaker е, че всеки играч има 24 часа да завърши мисията. Това определено не ми се понрави навремето в игрите The Last Express и Border Zone. В Watchmaker обаче ще видим, че нещата стоят по малко по-различен начин.

Времето може да бъде проверявано в органайзерите на Darrel и Victoria, както и чрез часовниците в замъка.

Екипът от 12 създатели на играта е използвал услугите на архитект, за да бъде пресъздаден австрийски замък от този период. В играта са използвани сенки в реално време, скелетни анимации, подвижни текстури, като вода и облаци, както и частични системи, като дим, искри и проблясъци, full motion филми и други приятни за окото екстри.

The Watchmaker ще бъде неповторимо преживяване за всички почитатели на качествения адвенчър. Въпреки обещанията играта да се появи в края на ноември, тя ще бъде пусната по магазините малко преди Коледа.

Роро

QUEST

издател
Trecision
www.trecesion.com

системни изисквания
P 266 MHz, 64 MB RAM, 3D Video, DirectX 7a+, Windows 9x, 4xCD-ROM

Кралят е мъртъв! Да живее Кралят! Colin McRae Rally се завръща с пълна сила на мониторите, показвайки на конкурентите как се прави добра автосимулация! Простете, не добра, а прекрасна!



colin|mcrae|rally|2.0



Защо всичко хубаво идва в последния момент...? Може би защото за неговото създаване се отделя много повече време. По закона на Мърфи Colin McRae Rally 2 се появи часове преди редакционното приключване на броя. За щастие чакането определено си струваше...

Ако ви е писнало да се занимавате с "аматьорски" arcade-ралита, ето едно супер реалистично състезание, което ще ви предложи от всичко по малко! Високи скорости, тълпи почитатели и, естествено, великото усещане за невероятно приключение. Преди години Colin McRae Rally даде на компютърните маниаци точно това, което желаеха. Една автосимулация, която мощно се доближаваше до реалността. И ето че сега се появи продължението на тази култова игра. То предлага много повече от всички ралита, излизали досега взети заедно.



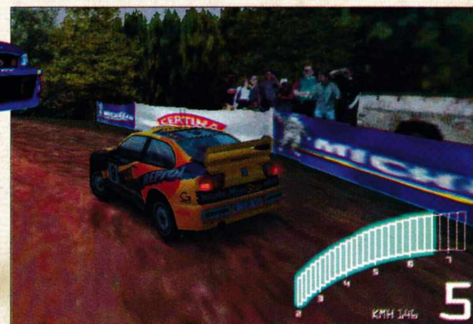
Графиката е безумно яка.

Вече няма да се сблъскваме с досадни бъгове като потъване в огради или шофиране върху прозрачен път, както се случваше в първата част. Момчетата и момичетата от Codemasters твърдят, че са разработили изцяло нов 3D-енджин, но това май е само рекламна уловка. Независимо дали това е така CMRR2 изглежда много добре!

Естествено, трасетата отново са ограничени. Под ограничени разбирам, че винаги има лимит на мястото за шофиране, въпреки че вече има "шорткъти", с които можете да си спестите някой друг метър от пътя. Освен оградите и мантинелите, които ограждат трасето, тук има гъсти гори, стени и камънаци. Понякога това води до един абсурд. Представете си, че карате по магистралата, решавате да спрете до пътя, но ви се изпречва невзрачна 60-сантиметрова брезичка. Решавате да я прегазите, но тя се оказва най-коравата и лоша бреза, израствала някога. Проклетият кютук ви чупи бронята, капака, предното стъкло и дори лявото огледало. Не дай боже да връхлетите със 100 км в час - дръвчето ще ви накара да видите как изглежда светът, обърнат с главата надолу. Е, в CMRR2 всички храсти и дървета са лоши и доста твърди. Това обаче не е голям проблем ако му свикнете - парен каша духа.

По-сериозни бъгове в играта просто няма.

Всичко е изпипано, изгладено и сега тя изглежда брилянтно. В нея има 13 возила с лиценз от фирмите-производителки и с абсолютно истински и пълни статистики. Можете да ги покарате по 90 участъка във всяка точка на света и да се насладите както на предимствата, така и на техните недостатъци. Както и в предишната част, ще трябва да минете дадено трасе, за да получите достъп до следващото. Играта има и три нива на трудност, които се "отварят" последователно.





Този път Codemasters са помислили и за по-бедните фенове на мулиплейъра - добавена е възможност за Split-screen. Точно за този тип мултиплейър-игра идеално пасва Challenge-режимът. В него вие и вашият противник се гоните по писта с две несиметрични трасета. Може да се окаже дори, че едното е по-трудно от другото. В хода на състезанието обаче двата автомобила си разменят ролите и всеки от тях преминава в участъка на противника. Така нещата отново си идват на мястото...

И ето, че нищожната една страница просто привършва, а това е твърде недостатъчно място за рали от този ранг. Но все пак игрите се правят за кефа на геймърите, а не за писане не рецензии. Затова марш към близката сергия за дискове, грабвайте Colin McRae Rally 2 и се впускайте в лудата гонитба. Colin McRae Rally 2 наистина е достойно продължение на великата първа част.

Орлин Широв

RALLY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Codemasters
www.codemasters.com/cmr2pc

системни изисквания
P 233 MHz, 32 MB RAM, 3D Video, DirectX 7a+, Windows 9x, 616 MB HDD

Jagged Alliance 2 Unfinished Business

Както всеки уважаващ себе си експанжън, и този не се различава много от оригиналния си предшественик и в същото време предлага някои новинки и благинки, за да ви е по-приятно. Бъдете готови за битки.







Като малки играли ли сте си на войници или пък като по-големи? Ако да, тази игра е именно за вас. Особено ако поне малко ви влече мъжествената работа на наемните командоси и си падате по филми от типа на "Войник на съдбата" (аз не си падам, ама и това не ми пречи).

Разбира се, става дума за Jagged Alliance 2 Unfinished Business – експанжъна на една от любимите ми игри и една от най-добрите походови стратегии (май е по-правилно да кажа тактически игри, ама...)

Историята:

Игралите JA 2 помнят как с помощта на група от избрани бойци и добро владеене на наличните мини трябваше да свалите от трона самопровъзгласилата се за шефка на малката република Арулко кралица Дейдрана. Речено сторено и играта е мината. Мирът е възстановен, президентът си управлява републичката, а вие се отдавате на екзотични танци и питиета. Но не ви било писано да си почивате дълго. На хоризонта се задава нова опасност за малката държавка.

Някакви гадни типове от компанията Ricci Mining and Exploration желаят да налагат собственическите си мераци над мините за Арулко и след като достъпът до тях им бива отказан те (като напълно демократични и цивилизовани граждани) решават да си получат своето чрез сила. Провеждат една показна ракетна атака над необитаемия бивш затвор Tixa и заплашват, че това е само началото ако не бъдат изпълнени исканията им.

Бедният президент на републиката, понеже си няма армия, се обръща към стария си боен другар, помогнал му да си възвърне властта в предишната част на играта – това сте вие. Ще трябва да съберете отново своя екип от смъртоносни мъже и жени и да смачкате фасона на надутите милионери от Ricci Mining and Exploration.

Започва Играта!

Ако си пазите старите save-ове, можете да си продължите със същия герой. Ако не (както е в моя случай) ви остават две възможности – първо, да преиграете JA 2 отново и тогава да започнете "Недовършената работа" или второ, да се откажете да си импортвате

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

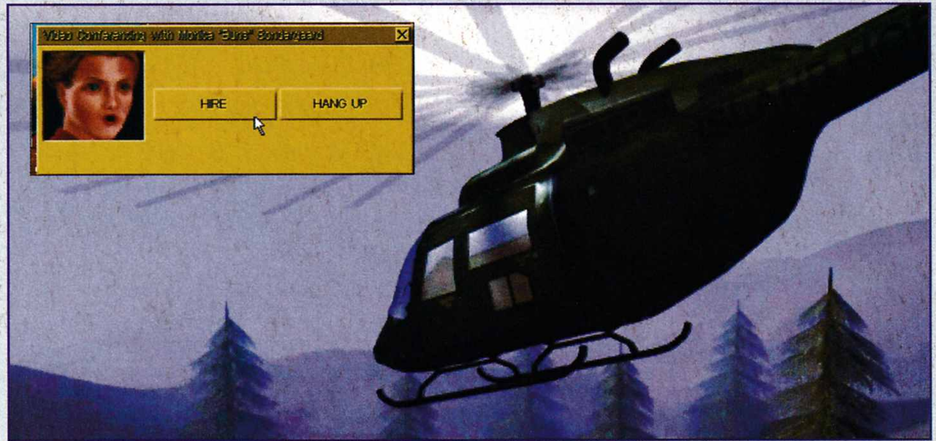
графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★½☆

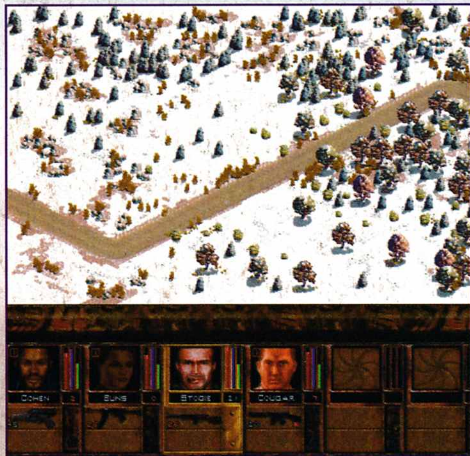
PC CD ROM

издател 1xCD
Interplay/Sir-Tech
www.sir-tech.com

системни изисквания
P 133, Windows 95/98, 32 MB RAM, 650 MB HDD Space, 4X CD-ROM, DirectX 7a







герой отпреди и да си направите нов. А тук именно е й първата новост – в оригиналната игра имаше един интересен и забавен тест, с който се определя характера на героя ви и неговите специални умения. Сега той липсва и на негово място има RPG-образно избиране на умения по ваше желание. Характерът на героя ви явно остава загадка и вече няма да бъдете “псиxap”, “пацифист” или нещо подобно, а просто един обикновен войник – жалко. Това не е болка за умирачка, но би могло да накара най-заклетите фенове от нас да преиграят оригинала отново, за да си получат своя интелектуален профил. Освен това, ако импортирате от стар save game, ще вкарате и променените статистики на наемниците от A.I.M. и M.E.R.C., при което тези, които са имали “неблагоразумието” да умрат при предишната ви военна изява, сега ще си “играят” мъртви до края на Unfinished Business. Ама те сами са си виновни. И това не е всичко – съвсем безплатно ще получите леко завишаване на трудността на играта, което да отговаря на повишените умения на опитния ви герой.

Друга новост са добавените терени:

Вече се биете и на сняг

което обаче не пречи на наемниците ви докато ходят да не оставят следи по него. Това беше добре направено още в Deadly Games (експанжънът на най-първия JA), но за жалост не е намерило място в по-нататъшните версии на играта. А беше много приятно да преследваш врага по стъпки в снега/калта или по следите от кръв (тях си ги има и тук). Ще имате на разположение и нови наемници в M.E.R.C., които си струва да погледнете. А и ще можете да си прикотквате още няколко блуждаещи по картата юнаци, готови да се борят за свободата на страната си. Ще разполагате и с някои нови оръжия.

Тайно се надявам и да имам нови сглобяеми джаджи, но все още не съм достигнал до този етап на играта, в който да мога да експериментирам с различни джунджурии (една от най-сладките работи за любознателния геймър).

Повишил се е и интелектът на враговете, ама той и преди си беше OK. За най-нахаканите е предвидено и ново ниво на трудност “Ironman”, изключващо опцията save по време на мисия – препоръчва се само на преминали курсове за оцеляване при морската пехота на САЩ.

Горе-долу с това се изчерпват всички новости, до които съм достигнал в момента (да ме извиняват читателите, ама играта дойде малко преди да приключим броя и нямаше време за пълното й изиграване, макар че работих денонощно по въпроса).

За моя радост е запазено всичко хубаво от оригинала и никой даже не е опитал да променя енджина или основата на “геймплея”. Принципът е: ако не е повредено, не го пипай. И това е добре! Ами май ви се изясни как стоят нещата. Настава нов период на благоденствие за феновете на походовите битки и аз като един от тях ви оставям и се връщам при “момчетата” – Time to take out the trash!

Иван Атанасов

Представете си група германци - млади, сравнително симпатични, пият бира и шнапс. Имат си компютри и правят игри. Сега си представете, че милата компания се е опитала да смеси RTS с походовия й събрат. Звучи интересно, нали? Е, германците го направиха и резултатът е сполучлив — казва се Battle Isle.

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR





Имах определения късмет да попадна на четвъртата серия от поредицата Battle Isle, носеща името The Andosia War. Стратегията е приятна и с неповторимо излъчване. И както доста други интересни жанрови хибриди, повишава настроението. Но пък може да ви докара и някоя лека форма на главоболие...

Действието се развива на планетата Хромос. Размерите й са колкото земните. Тя е покрита от гигантски океан, отрупан с отделни малки архипелази. Малките островчета са обитавани от секта и остаряло, но крайно корумпирано правителство. След дълги години на съвместно разбирателство двете страни влизат в пряк двубой. В играта може да си избирате с коя от тях да играете. Разлики обаче практически няма. Единиците и сградите са напълно еднакви и за двете страни. Единствените различия идват при картите на мисиите и философията на преките началници. На всяко ниво имате задължително два основни острова. На единия се водят битките, а на втория се намират щабът и всичките ви производствени сгради.

Бойните действия са издържани напълно в стила на походовите стратегии. Единиците се придвижват на базата на определен брой точки. Атаките на мотострелковите ви единици и пехотата се основават също на тях. Ако ги изразходвате напълно за движение, няма да можете да стреляте. Естествено, вярно е и обратното. С развитието на технологиите и съответните ъпгрейди броят на точките се увеличава. Така ще можете да се движите повече и да стреляте значително по-точно. Времето, за което можете да придвижвате войската, е ограничено. Хубаво е да разгледате картата преди да започнете хода си. В началото на играта няма да имате проблеми, но с увеличаването на армията отговорностите ви се увеличават и това може да създаде главоболия. Предвидена е възможност за "съвместно" движение на единиците. Когато противникът прави своя ход, играта не спира и тече в реално време. Цялата икономика заедно с развитието на технологиите се извършва по системата на всички стратегии в реално време. Сградите не изискват почти никакво внимание от ваша страна. Единственото, което трябва да направите, е да ги свържете към системата от тръбопроводи и енергопредаватели. Добивът на суровини е опростен до минимум. Имаме вода, алуминий, желязо и електричество. Добре ще е да осигурите стабилна транспортна връзка с бойния остров. Мините и помпените станции са напълно автоматични и можете да ги ъпгрейдвате. С това ще повишите добива и скоростта на производството. С ъпгрейда на пристанището и фабриките ще получите достъп до нови единици. Единственото, за което трябва да се грижите, е винаги да има достатъчно ток и ресурси. Ако успеете да се справите с това, всичко друго ще си дойде на

STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Blue Byte
http://www.bluebyte.net

системни изисквания
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
260 MB free HDD, 3D Video, Win 9x



мястото. Сградата на Академията осигурява немалко възможности за нови изследвания и ъпгрейди.

Авторите явно доста са се постарали по отношение на графиката и всичко останало. Доколкото успях да разбера, създателите са направили чисто нов енджин. Ефектът е наистина потресаващ. Ъглите, от които можете да наблюдавате войските и сградите си, са най-различни. Има две основни камери – една обща и една тактическа. Разликите между тях не са много големи, но по време на "бой" втората е доста по-полезна. Фонът и горичките са направени добре, а небето е приятно синьо. Смяната на деня с нощ също е добре изпипана. Единствените забележки могат да се отправят към терена и водните площи. Един два пъти ми се случи да получа разпадане на картината, когато някоя от избраните единици се намираше на малко по-сенчесто място. А морето изглежда доста нереалистично. Повече прилича на пулсиращо чудовище от третокачествена комедия, отколкото на "необятна шир". Друг озадачаващ факт е картата, която можете да извикате от горния десен ъгъл. Не смятам, че подобни неща трябва да са изящно нарисувани, но все пак е хубаво да са на същото ниво с останалата графика. С F4 се включва допълнителна камера, даваща поглед от кабината на избраната в момента единица. Това е нещо наистина интересно и предлага още една перспектива за наблюдение на бойните действия (макар че не съм го пробвал).

Озвучаването е приятно и ненатрапчиво. Парчетата към играта са едва десетина. Хубавото е, че нито едно от тях не носи чертите на някоя от тъпите "жанрови класики". Ефектите са на ниво. Ако имате наистина хубав саундбластер и подходящи колонки или уредба, ще можете да се насладите напълно на тътена от експлозии!

Накрая няколко съвета: изиграйте трите въвеждащи мисии. Управлението на камерите е обяснено много добре. Имате доста голям шанс да разберете защо при натискане на числото 4 от numpad-а всичко започва да ви се върти в кръг. В строежа на сградите има една две тънкости...

Сергей Ганчев

Този път ще се изправите срещу вещицата, но в лицето на свещеника Jonathan Prye. Въпреки интересните хрумвания, въпросът е дали последната част на трилогията е направена така интересно и толкова успешно, както другите две... Май не е!

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE





Наистина е странно да видиш необичайните резултати, излезли изпод дизайнерската ръка на хората от Ritual Entertainment. Фактът звучи още по-учудващо, като се вземе предвид какво всъщност могат хората от Ritual и немалкото хитови заглавия на този дизайнерски тим (каквото например е Sin или пък Heavy Metal F.A.K.K.). Става дума за третата и последна част от поредицата Blair Witch, носеща името Elly Kedward. Но по реда на номерата.

Когато преди повече от два месеца излезе първата част на трилогията Blair Witch, проект на три компании, обединени с общото име G.O.D, тя

събуди респект с майсторската си история

изпипаната атмосфера и страховитите звукови ефекти. Експлоатирането на идеята за Проклятието Блеър придоби нови измерения, връщайки времето назад и пренасяйки ни в 1940 година на същото място, където във филма "уж" изчезваха авторите на филма. Заплетената история около отвличането на седемте малки дечица навяваше спомени за култовите заглавия на майстора на хоръра Алфред Хичкок, а единственото, което донякъде пречеше, беше леко недоизпипаният геймплей – битките се водеха трудно и противниците не бяха от най-леките. Всичко това се компенсираше от работата на хората от Terminal Reality върху сценария, така че човек наистина изпитваше наслада и удоволствие от този приятен адвенчър. Втората част завъртя часовника на годината 1886-та, когато в градчето Бъркитсвил млад войник изпада в амнезия, а малкото момиченце Robin изчезваше в гората близо до местността Coffin Rock, известна със своята мистичност и наличието на вещици в района. Авторите от HumanHead се бяха погрижили играта да поправи недостатъците на първата част и тя беше станала по-дълга и донякъде по-увлекателна. Логичен е въпросът докъде са го докарали хората от Ritual, имайки пред себе си две вече доказали се заглавия. Отговорът е – до под кривата круша!

Първото наистина смущаващо нещо, с което се сблъскваме още в самото начало, е

невероятно влошеното качество на играта

Имайки предвид, че и трите компании използват един и същ графичен енджин, направо буди недоумение как е възможно преди това дизайнерите да се справяха и да докарваха доста прилично визуално качество, въпреки вече морално остарелите 640x480 пиксела. Този път обаче всичко е доста по-различно, бих казал дори трагично. Графиката изглежда на моменти направо груба, а хората се движат доста изкуствено, сякаш поставени върху повърхността. Видеооткъсите не могат и да се сравняват с предишните – героите имат слаб синхрон между отваряне на устата и произнесената реплика, движат се сковано и неестествено. С две думи – личи си, че изобщо не е наблегнато на освежаване или доизпипване на визуалния елемент. Особено дразнеща е обаче камерата, която следи действието накъсано и непоследователно. Изключително изнервяща е рязката промяна между различните елементи от картината – това става крайно рязко и насечено, което определено не може да се нарече майсторски дизайн. Направо да се неначуди човек как хората от HumanHead и Terminal Reality успяха с допотопния енджин да изкарат прилична картина!

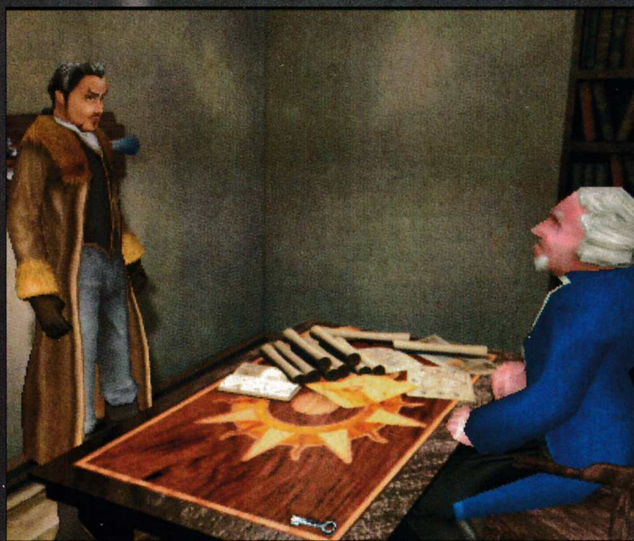
След като отделих внимание на

HORROR ADVENTURE

графика	★★★☆☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Ritual Entertainment
www.ritual.com
системни изисквания
PII 233, 64 MB RAM, 2 MB Video Card, 1050 MB HDD Space, DirectX7a, Mouse







основния дразнител, развалил ми значително удоволствието от играта, а именно графичното изпълнение, може би тук е мястото да ви запозная и с историята в поредната и – уви – последна част на "прокълнатата" поредица.

Действието се развива през далечната за всички нас 1783 година в градчето Блеър. Вероятно повечето ще възкликнат

абе нали градът се казваше Бъркитсвил?

Това е факт, но преди градът да стане град с гордото си име, на неговото място е било малкото градче – за да не го нарека село – Блеър. Започва ли вече малко по малко да ви става ясно, откъде тръгва цялата история около зловещото проклятие?!

Вашата роля този път е на свещеника Jonathan Prye, загубил вярата си в Бога и решил да я открие отново, като за целта се е отдал на чудна професия, мечта за всеки млад и перспективен кадър – ловец на вещици! При това един от най-добрите. До неговите уши достига зловещата история за вещицата от Блеър, обитаваща всяващите ужас гори на Coffin Rock. Въпросната баба Яга, Elly Kedward (колко странно, играта носи нейното име), е обвинена от градските хора, че извършва езически ритуали с децата им, а седем малчугани дори за изчезнали и се търсят от целия град (на няколко места в селището има разлепени плакати със снимките(!!!) на тези деца – никога не съм се съмнявал в напредъка на фотографията...). Изглежда, че ще имаме доста работа пред себе си.

Като цяло лично на мен обаче този път историята не можа да ми направи добро впечатление. Тя звучи някак си... познато. Прекалено много елементи от нея са използвани преди това в някоя от другите две части, а новите неща са просто преекспонирани, цялата завръзка направо звучи плоско! И това не е случайно, защото в Blair Witch 3: Elly Kedward основно място играе екшън-частта, т.е. неслучайно адвенчърската част е попренебрегната. За съжаление обаче управлението този път изиграва лоша игра на играта и този факт, комбиниран с неполучливия избор на камерата, я правят по-скоро изнервяща, отколкото напрегната.

Противниците ви са доста еднообразни

като този път обаче разполагате с автоматично насочване на оръжието и така си спестявате досадното целене и донагласяне от предишните две части. И този път разполагате с дневник, в когото можете да прочетете кратко резюме на разговорите ви с отделните лица в играта или пък да получите яснота какво трябва да направите, за да успеете да решите пъзела.

Като казах пъзел, бързам да уточня, че персонажите са доста скучновати и плоски, което определено не говори добре за авторите, наблегнали предимно на своята идея за повече екшън. Арсеналът, с който разполагате, е доста разнообразен. В началото започвате с пистолет и добре познатия ни кръст (ха-ха-ха), а по-нататък в играта е възможно да се сдобиете и с пушка, по-добър вид кръст с ъпгрейднатa ефективност, магическа тояга и всякакви други окултни предмети. Определено може да се каже, че този път вещицата – може би защото е най-главната, кой знае! – се гони по класическия модел за лов на вещици.

В заключение мога само да кажа, че третата част от поредицата определено не ми хареса.

Нито атмосферата успя да ме заинтригува

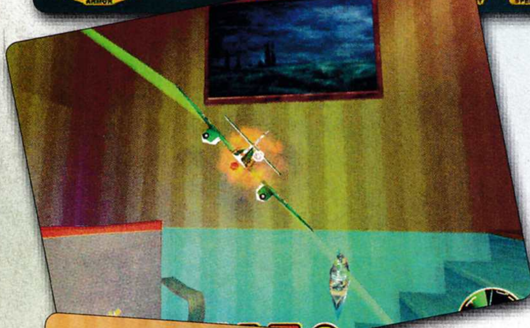
нито геймплеят беше на ниво. Нещата изглеждат сякаш някой не си е свършил работата.

Това не беше един подходящ край на тази трилогия, но при всички положения се забавлявах с предишните две. Препоръчвам ги и на вас.

Александър Бойчев

Що за тъпотия да управляваш истински боен самолет, летейки между краката на столове и маси или под леглата в някаква стая, при това със задачата да унищожаваш танкове-играчки, които бълват огън и жупел по теб?!









Сигурно всеки любител на flight симулаторите ще остане разочарован, когато стартира Dog-fighter. Но ако се заиграе малко, може би ще се увлече по играта, защото тя има едно безценно предимство – отличната 3D-графика и усещането за реално управление на аероплан.

Задачата е повече от прозаична – да летите из стаите на някаква къща, като унищожавате вражеските самолети или танкове и събирате късметчета, както и зададени от условето на мисията цели – динамит, лепила, бои и други необходими за военната тактика продукти.

В първата мисия не можете да летите с кой да е самолет, но колкото повече напредвате в играта, толкова по-добри аероплани ще си избирате. Започвате от летище, обикновено разположено под някой стол. До него има танкове, които са си ваши, и въпреки че можете да ги унищожавате, по-добре е да не го правите, защото само те ще ви ударят по едно рамо в боя, когато в стаята ви влети вражески бомбардировач.

Един съвет – за да излезете от стаята трябва да натиснете ключа, който обаче се вижда само на тъмно, така че загасете лампата и тогава го търсете:-)

На таблото имате няколко индикатори, първият от които е за състоянието на самолета ви. Идеалното здраве е 100 точки, които можете да си наваксвате, ако намирате късметчета с гаечен ключ, а те често изпадат от поразените от вас вражески аероплани.

Следващият показател е за керосина – него зареждате от късметчета с туба за гориво. Третият индикатор, както и петият, е за броя на патроните и бомбите, с които разполагате, а четвъртият показва колко звезди сте натрупали. Те се "крият" обикновено във вази или зад чинии по витрините. Колкото повече звезди сте натрупали, толкова по-мощен става самолетът ви. Петият показател ви информира са скоростта, с която се движите.

В другите стаи ви очакват неприятелските танкове, разположени на стратегически удобни за тях цели – по столове, дивани, рафтове на библиотеката и т.н. Гледайте първо да унищожите врага, а после да събирате обектите, които се искат за изпълняване на мисията. Да знаете, че тяхното разположение е още по-абсурдно и от положението на врага, защото можете да ги намерите под леглата, зад мебелите, че дори и на лампата...

Много-много не се шляйте из стаите, а бързо изпълнявайте мисията, защото вражеските самолети на практика нямат край. И ако не искате да ви напълнят задника с олово, не ги допускайте да ви изненадат в гръб. Когато изпълните мисията, се върнете на своето летище, за да получите нов аероплан и медал.

Свилен Енев

ARCADE SIM

графика	★★★★★☆
звук	★½☆☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Paradox Entertainment
www.dogfighter.net

системни изисквания
Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM
300 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x

102 DALMATIANS
PUPPIES TO THE RESCUE

Какво правите, когато видите враг? Как какво – лаете... За какво живеете? Ами за да търсите кокали, разбира се. Ако житейската ви философия се свежда до изчистени от смисъл дебилни занимания, с тази игра ви очакват незабравими мигове...

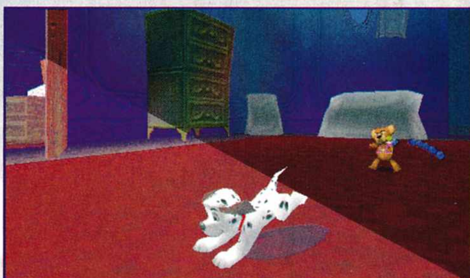


Далматинци? Добре. Не помня дали едно време им бях голям фен, но със сигурност съм гледал поне 4-5 анимационни филма и все с далматинци бяха. Сега обаче хич не ми допадат. И играта не ми харесва. Нито пък съм очарован как са озвучени героите. А пък това, че трябва да я представям, съвсем ме отвращава! Може да си мислите, че съм предубеден? Не, играта е кофти. Преди да я оплюя ще спомена само, че се издава с марката Disney и би трябвало да си я купите веднага след като гледате анимацията по книгата "101 Далматинци". Представлява триизмерен конзолен тип jump-&run екшън, в който главният герой е един малък пес, решил да става герой. Следват няколко довода за това защо трябва да се ограничите само с филма, ако сте решили все пак да отделите някакво време на петнистите хиени:

- Игрите, портнати от Playstation изглеждат почти задължително много отвратително в PC еквивалента си. Въпросната явно е точно от тях и графиката ѝ не отговаря на това, което се очаква от jump&run, правен по касов детски филм. Некачествени текстури, малко полигони, ръбати обекти... кофти комбинация. На едно малко дете може да не му направи впечатление качеството на рисунките, но със сигурност, ще пропищи от друго, защото:
- Управлението сигурно е подходящо за развиване на координационните умения на машинописка, но определено не предразполага към неангажиращо разхождане из триизмерните нива на играта. Става дума за следното – с единия набор от стрелки кучето се движи в четирите посоки. С други 2 се завърта камерата, с още 3 се лае, копае/надушва и разговаря. Има и клавиш за скачане и няма да се учудя, ако има още няколко, които не съм открил. Ако тази игра е предназначена за малко дете, явно мениджърът на игралния отдел на Disney е пълен тъпанар.
- Разбирам, че един уважаващ себе си анимационен герой трябва да има извратен глас и кофти словоред, за да бъде максимално интересен на зрител от всяка възраст. Типовете, които срещате по нивата, обаче ви посрещат с меко казано отвратително захаросани и лигави гласчета, които могат да побъркат дори заклет педофил. Една от основните причини да изтърkам играта е, че не издържах през 3 минути да слушам "you're my hero", "yoouupee", "thanks for saving me" и още куп отвратни лигавщини, които произвеждат кутретата спасени от играча.
- Предполага се една jump&run игра да предлага всевъзможни боклуци за събиране, оръжия и т.н. Тук се събират само и единствено кокали, а към лошите се подхожда по един и същ начин – с лаене.









Оттук нататък не остава много и то определено не е достатъчно да ме накара да харесвам далматинците. Може да играете както с мъжко, така и с женско куче, макар че аз не усетих едното да умее нещо повече от другото. Тук-таме из нивата се появяват и опити за разнообразяване на геймплея, които представляват малки логически главоблъсканици

Освен на основната игра може да се тествате и с разни странни малки аркадни щуротии, който като се замисля си заслужават повече от скачането с кучето. Една част не ми стана ясна – от основното меню се достига до нещо като албум с лепенки. Очевидно той се попълва от самосебе си, когато обходите по-обстойно нивото. Какъв е смисълът обаче?

Изводът е кратък: не я играйте тази игра. Добрият стар Quake заслужава повече внимание.

Георги Пенков

JUMP&RUN ACTION

графика	★★☆☆☆☆
звук	★☆☆☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆☆
общо	★★☆☆☆☆



издател *1xCD*
Disney Interactive
http://www.disney.com

системни изисквания
Pentium 166 MHz, 32MB RAM, Win 9x
50MB free HDD, 3D Video card

STAR TREK DEEP SPACE NINE

THE FALLEN

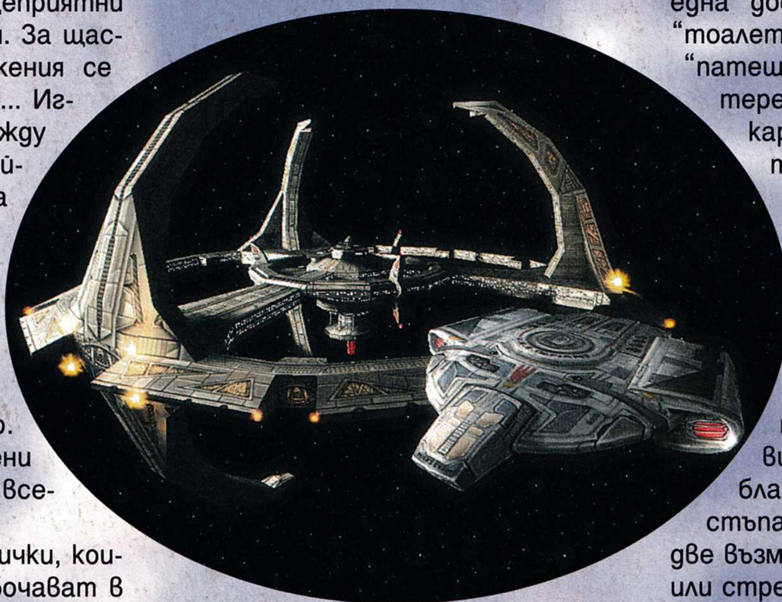
Независимо дали сте маниак на тема Star Trek или сте просто геймър като мен новото заглавие по култовия фантастичен сериал има с какво да ви изненада приятно.



Тази игра породи у мен много противоречиви чувства. Първоначално погледнах скептично на новия third person action/adventure на фирмата Simon & Schuster Interactive. Не очаквах да видя нищо повече от група бабаити, опаковани във футуристични скафандри, които изтребват нелицеприятни слузести гадини и роботи. За щастие тези мои предположения се оказаха напълно погрешни... Играта предлага избор между трима главни герои – лейтенант Уорф, майор Кира Нерис и капитан Бенджамин Л. Сиско. Всеки от тези персонажи започва на различно място и изисква определен стил на игра, за да превърти приключението успешно. Освен това са предвидени по две уникални мисии за всеки един от герите.

Уорф ще допадне на всички, които не целят да се задълбочават в заплетени пъзели и загадки, а предпочитат бруталната сеч и кървищата около себе си. Кира пък е единствената мадама, която можете да управлявате. Тя е по-бърза и гъвкава. Използва предимно хитрости, за да оцелее. И е типът герой за тези от вас, които обичат да наблягат на adventure елемента в подобен тип игри. Сиско (който освен цвета на кожата си няма други общи черти със своя съименник от музикалния бранш :-)) е балансиран герой, който предлага "от всичко по малко"...

И така, след като изберете с кого ще играете, можете да започнете тренировъчното ниво. То е едно и също и за тримата герои. Ако смятате, че сте готов, можете директно да се впуснете в играта.



Геймплеят е доста разнообразен. Както казах, мисиите ви се определят според героя, когото предпочетете. Трябва да крадете определени артефакти, да поправите части от кораба си или да спасявате оцелели например. За жалост няма възможност в калабалъка да убиете и някое "добро момче" :-). Въпреки различията между мисиите за отделните елементи, естествено има и общи за цялата игра. Такива са например движенията, които са еднакви за всички герои, попаднали под вашето управление. Разполагате с определен набор от акробатични номера, голяма част от които малко или много са заимствани от Tomb Raider. Направен е опит част от движенията да се замаскират и представят като оригинални. Вместо да лазят например, героите ви се придвижват в една доста странна приклекнала "тоалетна поза", известна и като "патешко ходене". :-) Особено интересно става, когато ги накарате да тичат настрани в това положение...

Друго, което ми се стори малко глуповато, е, че героят реагира доста лениво, когато го завъртате. Той бавно обръща глава, после прави чупка в кръста и ако още му досаждате с настойчиви команди за завъртане, благоволява да помръдне и стъпалата си... При бой имате две възможности – ръкопашно меле или стрелба. В първия случай нещата са на ниво. Разполагате с разнообразни движения, за да раздавате правосъдие... Във втория положението също е на ниво... но на лошо. Не, не ме разбирайте погрешно – не, че нещо ме е разочаровало особено, а просто не намирам нищо свръхоригинално. Разполагате предимно със стандартните гърмялки от всеки средностатистически триизмерен екшън... Имаме си и мерник. А ако и това не ви стига, спокойно! Системата auto-aim е на ваше разположение.

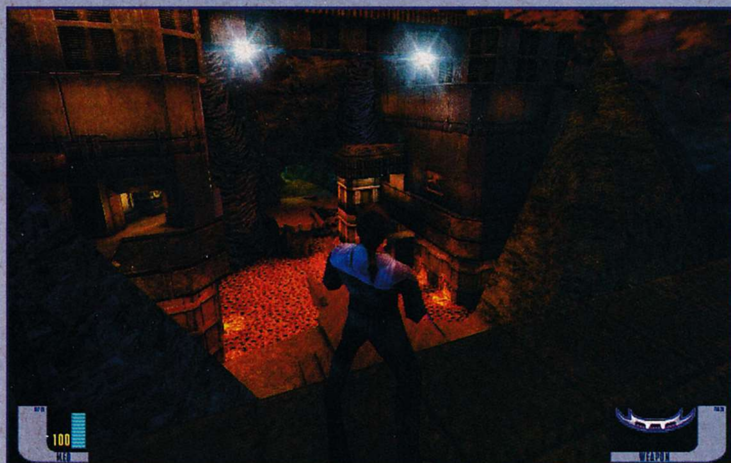
По въпроса за движенията ще добавя и още нещо. Много ми хареса това, че когато плуваме, водата ви изгига към повърхността. Друго интересно около геймплея са някои оригинални предмети от рода

3D-ACTION

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател *1xCD*
Simon & Shustler Interactive
www.sumonsaus.com/thefallen_site
системни изисквания
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
100 MB free HDD, DirectX 7a, Win 9x





на phaser и tricorder, който използвате радар, с когото можете да откривате скрити механизми. С него събирате и техническа информация за даден обект.

Управлението се усвоява лесно, стига да не сте свикнали със заглавия от типа на Shadowman или Tomb Raider, където се изисква да си вържете пръстите на фльонга, за да изпълните дадено движение. Звучи странно, но именно това улесние при интерфейса на The Fallen ми създаде затруднения. Просто бях привикнала да натискам повечко клавиши :-).

Да обърнем малко внимание и на сюжета, който лично на мен ми се видя плосък, та чак вдлъбнат... Могъщата извънземна раса Pah Wraiths е на път да се домогне до трите Red Orbs. Целта е да предотвратите това като стигнете "преди всички", както казваха по радио "Хоризонт". Само тогава ще сте в състояние да се справите със завърналите се от изгнание пришълци.

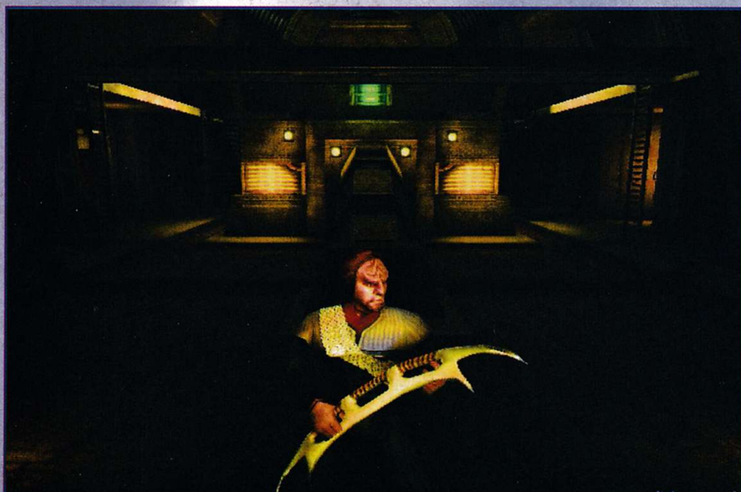
Графиката на Star Trek Deep Space Nine: The Fallen е доста приятна. Действието се развива в third person перспектива. Енджинът, на когото се гради играта, е подобрена версия на графичната платформа, използвана в Unreal. Наистина има какво да се види – дизайнът на нивата радва окото, макар и да не е най-великото визуално творение, появило се на пазара напоследък. Анимациите, с които се сблъсквате в хода на действието, за съжаление не са по-добри от тези, които виждаде по време на игра. Но това не значи, че са лоши! Сенките на героите се изчисляват в реално време и са доста детайлни. Движенията на персонажите са много реалистични, тъй като е използвана технологията motion capture, при която се сканират действията на живи хора. Героите ви разполагат с изразителни физиономии – те правят мимики и движат устните си, докато водят диалог. Хубаво е, че авторите са добавили на някои места и атмосферни ефекти – дъжд, сняг и мъгла, с които разнообразяват пейзажа.

Като стана дума за местата, които ще посетите, мога да ви кажа само, че и те са доста различни. Ще прекарате около 20 % от играта в космическа станция, също ще посетите манастира Bajoran, концентрационния лагер Jem' Hadar, обсидиановата база, ледената пустош, коварната извънземна джунгла...

И музиката не е лоша. Има много интересни миксове, но като цяло не бях особено впечатлена от нея. Харесаха ми обаче звуковите ефекти. Хриптенето, издавано от някои опоненти, които предизвикваха у мен неистовото желание не да размазвам бедните гадини на асфалта, а да им купя "Ефизол"... :-) Садистът в мен пък проговори, когато чух колко автентично крещи главният герой при нараняване или смърт. Мога да отбележа, че беше съвсем като истинско или поне на мен така ми се струва...

Какво да ви кажа в заключение? Мисля, че играта има някакви шансове за успех, въпреки че залага само на соловите изпълнения и не предлага никаква възможност за multiplayer. А в епохата на манията по Counter-Strike това означава да обърнеш гръб на болшинството от геймърите...

Лили Стоилова



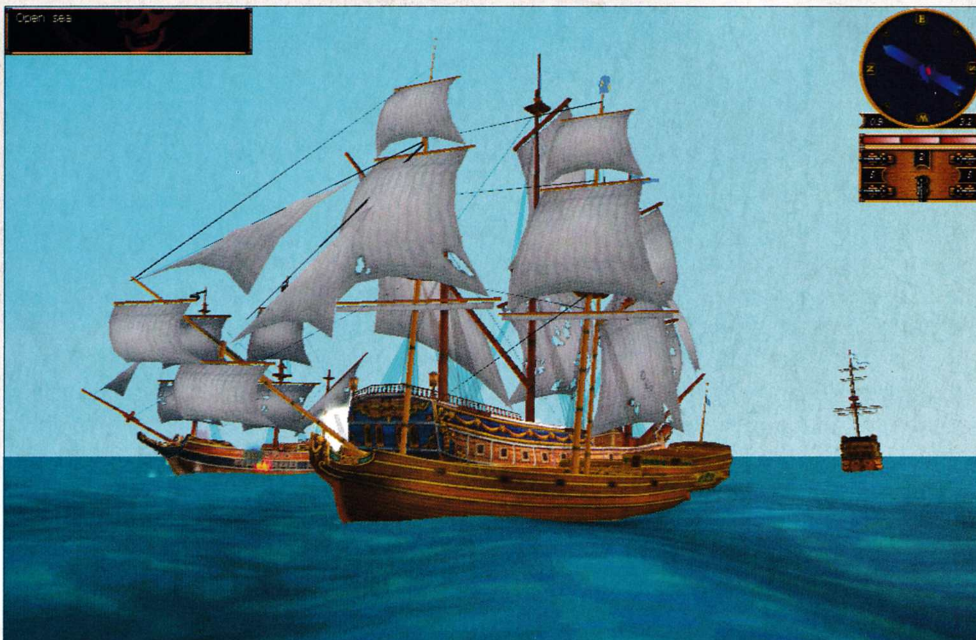


"Девет души в ковчега на мъртвеца! Йо-хо-хо и бутилка ром". Sea Dogs е истинска манна небесна за почитателите на ветроходните морски битки.

Sea Dogs

Ти нали играеш RPG-та? Ето, пиши за Sea Dogs! Така ми казаха в редакцията и бяха прави. На сайта на производителя играта е класифицирана като RPG-at-sea. Вярно е, ролевите е с почти необятни граници. Но ако някой ме накара да класифицирам Sea Dogs с едно кратко изречение, ще отговоря: клонинг на Pirates! Но не просто клонинг. Руснаците от Akella са доразвили концепцията на Pirates!, но са успели да добавят и нови елементи. И тъй като в последните години излязоха само две добри пиратски игри (имам предвид игри за пирати, а не от пирати като тези, които се продават на "Славейков" да речем), а именно Monkey Island 3 и 4, мога да кажа, че предстоят дълги часове на битки с корсари!

Почти съм сигурен, че всеки, който е играл Pirates!, вече е загърбил списанието и тича към найблизкото място, откъдето може да си купи Sea Dogs. Не всички са имали удоволствието да попаднат на тази класика от далечното геймърско минало или на другото култово заглавие Sea Legends.



Главният герой се казва Nicolas Sharp (уви, не можете да му смените името). Той е млад, кръвта му кипи, жадува за слава и богатство. По време на действието последната граница не е космосът, а морето. И така

Nick решава да се пробва като търговец

Да ви разказвам какво му се стоварва на главата след това не би било любезно от моя страна. Ще кажа само, че историята сякаш е извадена от роман на Емилио Салгари – няма да скучаете.

Не сте длъжни да следвате строго основната сюжетна линия. Играта изобилства от миникуестове, а ако искате, можете просто хаотично да нападате и ограбвате (или поне да се опитвате) всеки срещнат кораб. Това последното всъщност не е особено добра идея. В региона има четири воюващи сили: Англия, Франция, Испания и пиратите. Добре е да сте в добри отношения с поне една от тях.

За да се превърнете в ужаса на моретата, ще ви трябва и подходящ кораб. Видовете плавателни съдове, до които имате достъп, са повече от двайсет на брой, като всеки има параметрите скорост, маневреност, брой оръдия, размер на полезния товар, екипаж и т.н. Можете да зареждате оръдията си с четири типа снаряди: обикновени гюлета – правят дупки и са евтини; шрапнели – отлични за избиване на екипажа на противника, ако сте решили да го взимате на абордаж, но, уви – късобойно; верижни гюлета – идеални за разкъсване на вражеските платна; бомби – разрушителни, но скъпи.

Няма да имате възможност сами да си изградите ескадрила,

но ще срещате NPC-та капита-





RPG-AT-SEA

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½



издател *1xCD*

Akella Coproration / Bethesda Softworks

http://seadogs.bethsoft.com

системни изисквания

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
800 MB free HDD, 8 MB Video, DirectX 7

ни на кораби, които ще ви помагат в битките срещу дял от плячката.

Начините за припечелване на пари са много. Това е добре, защото разходите за поддържане и ремонт на кораба, както и за заплати на екипажа, също не са малко. Можете да се подвизавате като търговец. Това не е най-бързият начин за забогатяване и определено не е най-интересният. Но ако това е изборът ви, ще ви стане по-забавно, едва когато забогатеете – просто тогава пиратите ще ви обърнат по-сериозно внимание.

Ако сте решили, че животът на пират е за вас, със сигурност ще минете през множество сражения. Можете да потапяте кораби и да събирате остатъците от товара, плуващи по повърхността. Истинската плячка пада, когато вземате кораби на абордаж. Докато екипажите на двата кораба се избиват на палубата, вие трябва да се дуелирате с капитана на противниковия плавателен съд. Не очаквайте разнообразие на удари и хватки като в Mortal Kombat примерно. За щастие нещата не са сведени до "Муш! Фъх, уби ма!". Колкото и да сте умели в боравенето с меча, нямате никакви шансове, ако противниковият екипаж е в пъти по-многочислен от вашия. Ако прекалите с нападенията срещу плавателните съдове на някоя нация, не само ще сте нежелан в пристанищата ѝ, но ще бъдете и целенасочено преследван.

Друг начин за подобряване на финансовото ви състояние е изпълняването на различни задачи, възложени ви от губернаторите на островите и куестове. За да ни убедят, че това наистина е RPG-at-sea, авторите са ни предоставили възможност за солидно развитие на главния герой.

Ще трупате опит при всеки потопен кораб и изпълнен куест

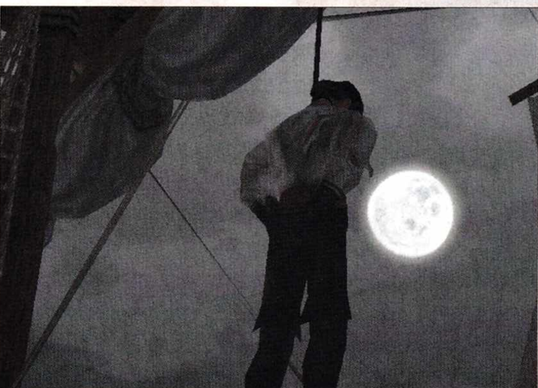
и ще можете да подобрявате деветте показателя на Nicolas. Те са: мореплаване, ремонт на кораба, търговия, точност при стрелба, презареждане на оръдията, координация на екипажа, защита, абордаж и бой (със сабя, а не по някаква азиатска система). Ще можете да си наемате и офицери, които да влияят положително (в редки случаи отрицателно) на показателите ви. В моя екипаж имаше сляп главен стрелец, боцман, претърпял корабокрушение (не обяснява защо), и дърводелец, който рядко успява да върже две думи на кръст. Офицерите най-често можете да намерите по кръчмите – мястото, което освен за разпространяване на слухове служи за набор на обикновени моряци.











Музикалният фон е дело на Московския симфоничен оркестър

Дори да ви дразни такава музика, трябва да признаете, че да се направи игра за пирати с дет-метъл съпровод би било издевателство. Звуците са на добро ниво. Особено ми харесаха стенанието на кораба по време на буря, звукът от разпорването на платна и падането на главната мачта. За жалост диалозите не са озвучени.

Графиката е много добра. Липсват каквито и да е ръбести предмети (освен където това е бил замисълът). Изключително впечатляващи са битките с участие на няколко ескадрона в мъгла или буря. Лицата на персонажите са много детайлно нарисувани, но са статични като бетонен блок. Жалко е, че липсва тръчащ напред-назад по палубите екипаж. Щеше да ми е интересно да го наблюдавам по време на битка и да се наслаждавам на тропота на моряшките ботуши. Възможност за игра в мрежа няма. Творението на Akella върви относително стабилно, но изобилства от дребни бъгове. Слава богу, че ги има, защото иначе би трябвало да поставя оценка 7 за геймплей.

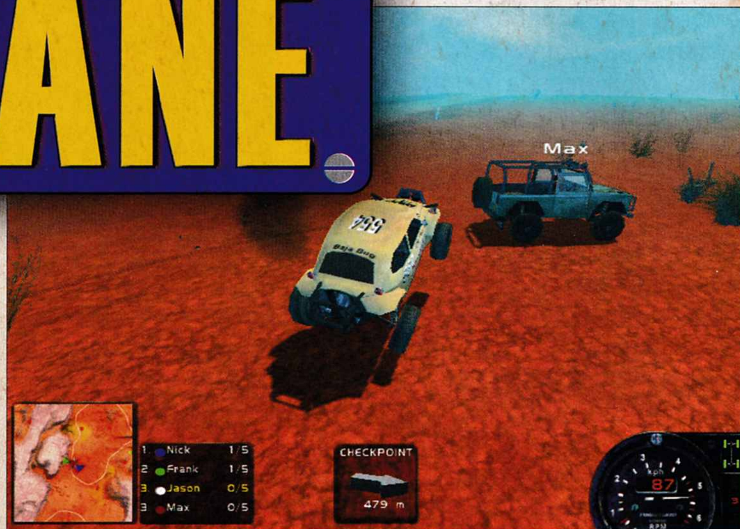
Sea Dogs е адски пристрастяваща, завладяваща и забавна. Непрекъснато ми се иска да довърша някой неразрешим куест или да потопя с два-три мощни залпа още няколко кораба. Йо-хо-хо, не съм се забавлявал така от доста време :))).

Борис Цветков

Състезанията с джипове винаги са били интересна тема в западния свят. Новата игра на компанията Codemasters е arcade-автосимулатор. Резултатът обаче е крайно незадоволителен за компания, правила такава автокласика като Colin McRea Rally.

1NSANE





Кабелните телевизии редовно излъчват разни международни 4x4-шампионати, които, естествено, у нас въобще не са популярни. Не и нужно да коментираме защо в родината ни състезанията с джипове не са на мода. Мисля, че и сами можете да се досетите...

А Insane всъщност е точно това – надпревара с огромни и недотам огромни четириколесни возила! Производителите Codemasters са доста известни със своите авторалита. Colin McRea Rally е техният най-голям шедьовър, така че подходих към играта с огромни очаквания. Фактът, че това е игра на царете в жанра, говори доста за нея. Очаква се тя да бъде поне интересна и увлекателна. Но какво стана след като натиснах злополучната икона, надписана с претенциозното 1SANE? Едно добре пипнато меню се появи пред очите ми и след около 5 минути бъзикане и размотаване из хубаво направените панели, реших да се впусна в гонитбата! За съжаление, останах разочарован!

Хубавите и лошите страни на играта

Ще започна с недостатъците, които за добро или лошо са много! Първо, колите, които са около 20 на брой, са от скучни по-скучни! Наистина има възможност за ръчна настройка, но след като пипнеме тук-там, ще се окажете в доста неудобно положение – ще ви се натрапи досадното чувство, че карате примерно запорожец! Возилата са доста еднообразни и изглеждат или като стандартни джипове, или като 4x4-бъгита. Дразнещо е, че всички МПС-та завиват, сякаш сте дръпнали ръчната спирачка. Огромни занасяния и досадни изкачания от правия път ви очакват всеки път след като натиснеме спирачката или се опитаме да завием нанякъде. Това наистина е адски дразнещо, защото представете си, как минаваме през даден check point и без да искаме натискаме стрелката наляво... :-). Май недомислица от страна на авторите е липсата на каквато и да е възможност за промяна на сложността на игра. А противниците наистина са доста силни! Ще спомена малко и за добрите страни на играта. Хубаво е, че колите се движат почти като истински, но това е обичайно за Codemasters. Приятно е да гледаме отстрани как возилата се клатушкат като съвсем реални МПС-та. Графиката също е доста приятна. Лошото е само, че няма да успеете да ѝ се нагледате, защото едва ли ще издържите дълго тази игра. А ето че от унес забравих да спомена нещо и за "геймплея"! (ах, тези клишета).

Авторите са се потрудили да измислят няколко типа състезания. Sport Rally, 4x4 Troophy и още 4-5 вида. Във всяко от тях ще трябва да преминете няколко отделни писти с различни задачи. Една от тях е наистина любопитна и е в нивото Capture The Flag!

Capture The Flag в рали?!

Да, наистина този тип игра вече го има и в компютърните рали-състезания. Ще трябва да се доберете до знамето, което можете да вземете от опонентите си, като ги блъскате и да го занесете до определено място. Този тип игра щеше да е интересен, ако противниците не бяха толкова силни – те просто не ви оставят шанс да се доберете до заветното знаме. В 1SANE има и мултиплейър, който обаче едва ли ще заинтересува някого.

Струва ми се, че играта е недомислена и като че ли пусната не навреме. Кой ще седне да се занимава с нея при положение, че сега пазарът бълва хитове. Но нека маниаците я пробват – на тях със сигурност ще им хареса!

Орлин Широв

РАЛИ

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Codemasters
http://www.codemasters.com
системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
150 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x/ME

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?



ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	6,5	4
4,99	13	6,5
9,99	32	15
19,99	65	30



тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

Не са ли ви омръзнали поне малко Quake, Brood War, Unreal и Counter-Strike? Дори и да не е така, опитайте тази игра. Тя е от всичко гореспоменато по малко плюс неповторима забава. Гарантирам, че няма да ви разочарова!

NO ESCAPE

Игрите, които са много забавни, леко детски, неангажиращи, но и много интересни, игрите, които не са със зайци, жаби, червеи и други сухоземни и земноводни се броят на пръстите на едната ви ръка... Аз се сещам за... Хмм... Май само за една:

No Escape!

Това е съвсем нова и много готина игра, която ще ви предложи нещо крайно щуро и налудничаво като идея: бой за пари, луд купон, здрава веселба и неповторима щуротия. Историята е сериозна и истинска – No Escape е нещо като състезание, но не съвсем, нещо като игра на живот и смърт, но не точно! Сигурно вече си задавате въпроса, за какво става дума. Когато за първи път пуснах играта, и аз това се питах. А когато след два часа установих, че съм минал само четири нива, а вече се мисля за Pei Ling и подскачам около компютъра като пълен хахо, спрях и си казах:

Няма такава игра, по дяволите!

Пет часа след това: стоя на балкона и гледам как слънцето бавно се надига над Кремиковци... Да, изиграх самостоятелните нива на No Escape, станах супер добър, е и? Къде ли ще мога да се пробвам на мултиплейър?

Това ще се случи и с вас, освен ако не сте крайно пристрастен към определена игра или сте останали без капка чувство за хумор.

А сега малко по-сериозно за No Escape. Тази игра на фирмата Funcom предлага наистина една много приятна атмосфера, супер готина и красива графика и много добър геймплей. Цялото действие е представено като телевизионно шоу със спонсор Rocket Cola, на което се събират мултимилионери от всички краища на света, за да си пропилеят парите, както те си искат. Този път те правят следното: "произвеждат" си осемнайсет планети в три големини – малки, средни и големи, по шест броя от всяка големина. Всяка планета е с уникален дизайн и разполага с различни рампи, насипи, препятствия, площадки, телепорти и ровове, пълни с лава. На трудно достижими места има оръжия, power-ups и естествено мно-о-о-го пари. Оръжията не могат да убиват, но за сметка на това ви "нокаутират" и когато стреляте по някой противник, от него падат пари на пачки, които вие, разбира се, събирате и трупате. Сигурно се досещате, че и на вас не ви се разминава да ви стрелят, при което можете да загубите вашите пари. Целта на играта е да имате най-много пари, когато времето изтече. Това е единият вариант за край на играта. Другият се определя от наличието на определен брой нокаути.







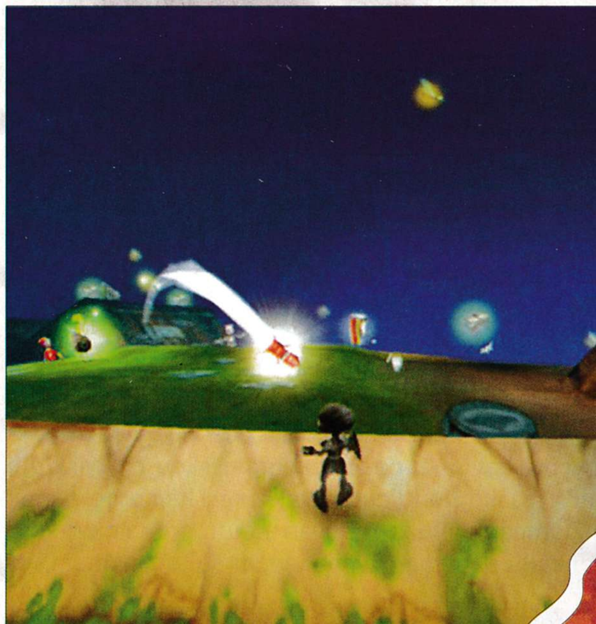
FUN ACTION

графика	★★★★★☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★½☆



издател 1xCD
Funcom
www.noesc.com

системни изисквания
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 7.a, 3D Video







Ако победите, отивате на следващата планета. Когато минете всички малки планети, отивате на по-голяма и на по-голяма... Това обаче е при така наречения режим на игра "No Escape". А

режимите на игра са седем, плюс ботмач!

Има TEAM NO ESCAPE, което е повторение на гореспоменатия режим, но със съекипници, KNOCKOUT – простреляйте и "нокаутирайте" колкото се може повече играчи, като запазите преднината си до края на времето за игра, което е между три и тридесет минути. Друг вариант е COUNTDOWN – всеки играч носи със себе си датчик, който ви взима от общото време, когато някой ви уцели. Ако не те целят често, оставаш с повече време и естествено печелиш. Присъства, разбира се, и CAPTURE THE FLAG. Както вече споменах, има и ботмач, тук наречен OFFLINE SINGLE PLAYER MODE, което си е просто тренировка с компютърно управлявани герои. А за десерт, ето найинтересния ражим на игра – т нар. TAG: първият влязъл в игра "човек" автоматично бива проследен (tagged), когато обаче той простреля някого, следенето преминава към простреляния и той вече е "tagged". В края на времето за игра се отчита кой е бил най-малко следен и той става победител. Има на какво да се поиграе в No Escape, спор няма. :)))

Героите, които си избирате, са изпълнени в добрите традиции на класическата двуизмерна анимация, после превърнати в тримерни симпатични човечета. Между тях има една азиатка с обикновеното за Азия, но странно за мен име Pei Ling, американски глуповат фермер Chuck McFlint, италиански мафиотски бос Massimo и още една камара свръхбогати кукувци със странни имена, навици и физика. Всеки от тях има свое поведение, добри и лоши страни. Забавни са и лафовете, които пускат. Американецът непрестанно си тананика песнички от рода на "О, Сузана, ти за мене не тъжи, ще се върна аз от прериите с много злато и пари..." и подвиква разни простотии на другите. Азиатката, която ми стана любимка, е абсолютно безшумна и само лекичко подсвирква. Агент Massimo направо лее ругатни и проклятия на нещо средно между италиански и американски.

Оръжията са оригинални, но има и копия на такива от известни игри – например Rocket Launcher, Rail gun и Lightning gun от QuakeIIIA, разбира се, в анимационен вариант. Арсеналът включва още пистолети, пушки и други подобни пуцала.

Като цяло No Escape е супер симпатична, свежа и адски оригинална игра. Не предлага кой знае какво, но всичко, което има, е готино и интересно. И най-важното

има страхотен геймплей!

Когато ви поомръзнат любимите ви игри или не ви се играе нещо познато, инсталирайте си демото на No Escape и го пробвайте. Ако след два часа разберете, че сте минали четири нива и се мислите се за Pei Ling, подскачате около компютъра си като откачалник, значи играта ви е харесала, както и на мен. Ако не – просто нищо не сте загубили.

Пеньо Дачев

Ако все още не сте имали шанс да покарате скейт, ето че дойде моментът, когато ще можете да се качите на дъската и да разцъкате трикчета наляво-надясно. Е, като начало ще трябва да се поупражнявате само на компютърния екран.



Tony Hawk's Pro Skater 2 наистина е достойна да ви накара да се влеете в скейтърското братство. За момента тя е най-великата игра от този вид, появявала се за PC-та. И ако си мислите, че преувеличавам, просто я опитайте. Ще се уверите в това сами! Единственото, от което имате нужда, е търпение, инат и солидна сума пари. Търпение – за да я превъртите, инат – за да се преборите с управлението, и пари – за да си купите свой собствен скейт след като я изиграете :-). Определено няма да успеете да устоите на изкушението да подкарате дъската и да опитате поне някое оли (най-простото скокче :-)).

Това, което ще видите и чуете след като пуснете Tony Hawk's Pro Skater 2, досега не се е появявало никога в игра. В началото най-силно впечатление ще ви направи музиката!

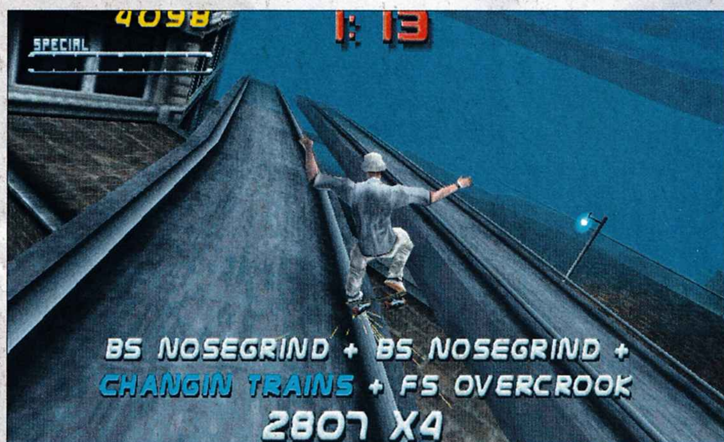
Не съм си и представял, че ще чуя такиваези парчета в компютърна игра!

Саундтракът е записан от групи, които слушам от години. Това са банди, не много актуални в България (поне сред масовата публика), но адски известни на Запад (и на Изток, разбира се). Rage Against the Machine са добре позната нам група, която е записала и водещото парче в играта. Останалите, които се



подвизават в този музикален и игрови шедьовър, са Bad Religion, No Use For A Name, Papa Roach, Naughty by Nature и още доста други Punk, Rap и Alternative величия. Има цели 15 парчета, които ще си тананикате дълго след като минете играта.

Интрото може да се конкурира дори с някой добър филм за скейтъри! В него авторите ни представят всичките действащи лица, с които ще се срещнете. Те са реално съществуващи профита, които са сред най-големите виртуози, качвали се на скейт. Някои от тях ще ви представя малко по-късно – чак след като се ентусиазирате достатъчно. :-) Друго нещо, което максимално доближава играта до реалността, е фактът, че



всеки от майсторите си има и свои спонсори. Запознатите вероятно няма да се учудят, че Bob Burnquist например кара с дъски и колесари на The Firm. Освен това в процеса на играта ще можете да сменяте своя спонсор в зависимост от вкуса си и стиловите си предпочитания. Можете и да подобрявате възможностите на скейтовете си като си купувате нови дъски. Естествено, цените им ще нарастват в геометрична прогресия.

Самите скейтъри също си имат свои показатели. Падане, въздушни трикове, приплъзване, превъртане и още много други параметри характеризират стила на всеки играч. Както се досещаме, повечето си имат и специфични трикове. Само Chad Muska може да прави Muska's Gap, единствен Tony Hawk пък може да кацне, след като се е превъртял на 900 градуса. J.R.Mullen може всичко, нали той е открил 2/3 от триковете, които се използват в наши дни. :) Въобще,

играта е измислена така, че да ви задържи

максимално дълго пред монитора!

Първоначално можете да карате само в едно помещение – Hangar Level. В него ще правите всевъзможни трикове, но за да получите достъп до следващия терен, е нужно да съберете определена сума пари. Това става по следния начин – в началото на тура получавате Level Goals т.е. за своите цели. Примерно, ако съберете 10 000 точки от своите трикове, печелите 100 долара; за 25 000 взимате 150$; за 75 000 – 200.

SKATE SIM

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Activision
www.activision.com/games/th2

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
350–630 MB free HDD, DirectX 7.0a





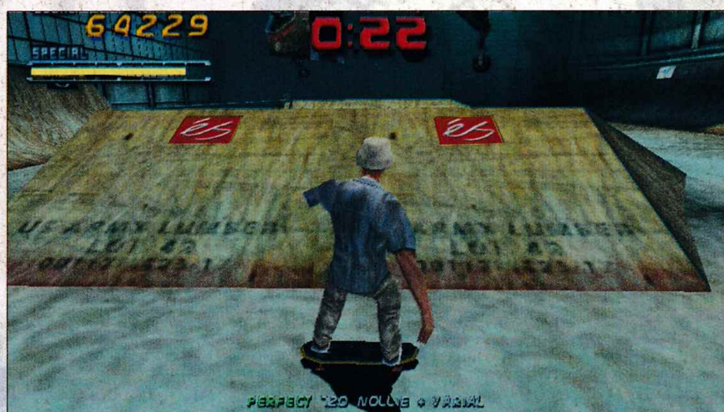
Те се наричат съответно High Score, Pro Score и Sick Score и ги има на всеки терен. Примерно, ако се състезавате в NY, Sick Score е 250 хилядарки! Beat that!, както казват братята американци. На практика обаче не трябва само да събирате точки, но и да правите точно определени трикове. В един училищен двор наример ще ви се наложи да направите три slid-a, т.е. приплъзвания по точно определени парапети, за да спечелите прилична сума пари. След като съберете необходимата пачка долари, отваряте следващо помещение. И така докато не стигнете до истинско състезание. Първа покана за надпревара ще получите след втория терен. Ще ви се наложи да спечелите медал, за да продължите нататък... Въобще лудницата е пълна!

Освен за преминаване в нови нива парите ви трябват и за пазаруване. С припечеленото можете да си купите нова дъска, да подобрите показателите си или дори да платите, за да се научите на нови трикове.

Безумни триковедо умопомрачение!

Rocket Air, Crooked Grind, Varial, 360 Madonna to Mute, Kickflip Noseblunt Hagtime Gap. Горе-долу по този начин звучат триковете в играта, които са около 50-60 на брой. А как се правят... просто не питайте. Първите няколко дни (и нощи) играх с придружител, който чинно стоеше до мен и ми помагаше с триковете. Чората, моят навигатор, издържа точно 19 часа с мен, след което и двамата осъзнахме, че чувстваме клепачите си сякаш са излети от олово... Повярвите ми, ще забравите всякаква нужда от сън, докато не грохнете напълно!

В Tony Hawk's Pro Skater 2 има включен и мултиплейър, който ще ви накара да се почувствате като на истинско квартално състезание. Освен това можете сам да си направите скейтър, да го облечете по ваш избор и да се впуснете с него във великата надпревара. Тази игра наистина е рай за всеки екстремист, който е влюбен или е готов да се влюби в скейта.



Всичко в нея е реализирано перфектно – страхотна графика, максимално добър геймплей, размазващ звук или общо взето всичко, което трябва да бъде една скейт игра. Надявам се да опитаме тази игра. Не, тя просто е задължителна! Tony Hawk's Pro Skater 2 е наслада за окото (и ухото) на всеки геймър.

Орлин Широв

Ето и някои от най-известните pro-та от играта:

Tony Hawk



Той е нещо като Марадона за футболистите. Забравил е повече трикове, отколкото са запомнили някои хора. Баща на две деца, самоук професионалист. Влязъл завинаги в скейт-историята, където името му би трябвало да се пише със златни букви.

Bob Burnquist



Няма да крия, че е мой любимец. Кара от 6 години и печели първото състезание, на което се появи. Все още учудва критиците и радва феновете с блестящ стил. Ако някой ден видите странен тип да прелита покрай вас със свръхзвукова скорост, то бъдете сигурни, че това е Боб!

Rodney Mullen



Бащата на уличния скейтборд. Който и трик да назовете, знайте, че той е измислен от Rodney Mullen! До момента е печелил около 30 състезания за street style. Зад гърба си има 20-25 годишна кариера.

Elissa Steamer



Elissa Steamer е единствената жена Pro. Тя неусетно се промъкна по върховете на скейт състезанията и все още никой не може да го повярва! Нищо чудно скоро да повлече след себе си маса жени-скейтърки със своя зашеметяващ стрийт стил.

Chad Muska



Където и да пуснете този човек Chad Mueka, той винаги ще измисли някакъв трик за случая. Дори в изолатора за екстремно буйстващи луди!

Може би е най-изобретателният скейтър на земята след Rodney Mullen, разбира се!

Eric Koston



Човекът-хамелеон. За разлика от останалите Pro-та, той просто копира! Всеки негов трик е откраднат отнякъде.

Той прави всичко с аптекарска прецизност, веднага след като види изпълнението на някой свой колега.



Филмовата индустрия създава у човек впечатление, че древните египтяни не са правели абсолютно нищо друго освен да МУМИФИЦИРАТ. Може би ще ви се види странно но в Щатите Мумията мина със значително по-голям успех от Матрицата. Да не говорим за други филми, като Американски пай, Американски прелести и т.н. Американски изврат е цялата тая работа, ако ме питате.

THE MUMMY

Преди около година и половина по родните кина се появи един филм, предизвикал разнообразни реакции сред зрителите и сред критиците. "Мумията" дойде у нас със своето касово презокеанско минало. Това е филм, спечелил торби с пари. Но уви той имаше два недостатъка. Това беше летен хит, а в България това почти винаги означава "незадоволителни" финансови резултати. Освен това българският зрител го посрещна с нагласата "такива вече сме ги гледали"...

В Щатите обаче "Мумията" се превърна в блокбъстър и няколко седмици беше в челото на класациите. Тайната на успеха се корени в неангажиращата и изпълнена със свежи бъзици история, напрегнатия и на моменти вълнуващ сюжет и много, ама много спецефекти. Който е гледал филма, сигурно ще си спомни само с добро огромните пясъчни масиви, които бяха ту просто пустиня, ту глава на мумия (или по-точно на Мумията). Не може да се каже същото за пълчищата стражи на фараона, които изглеждаха като зле декорирани компютърни макети (каквито всъщност са). Въпреки това обаче съспенсът беше на ниво. Това обаче не ви ли звучи като "Индиана Джоунс"... ?!

Основната история се върти около изчезналия град Хамунаптра, където египетските фараони криели съкровищата си. Той се пазел от специални жреци, а загадъчен механизъм позволявал сградите да потъват сред пясъците. Съществуването му обаче събужда у мнозина иманярски помисли. И така във филма ставаме свидетели на поредната експедиция в търсене на изчезналия град и неговите несметни съкровища.

Има обаче един малък проблем – малцина знаят, къде се намира този мистичен град, малцина знаят и за неговата тайна, грижливо пазена през вековете. Легендата разказва за жреца Имотеп, който си позволил да прелюбодейства с една от наложниците на фараона и да го убие. Той обаче бил заловен и подложен на най-страшното наказание – "хом-даи". Става дума за изтръгване на езика и затваряне на виновника в саркофаг заедно с няколкостотин бръмбъри-скарабеи, които се хранят с жива плът. В търсене на съкровищата и без да подозират какво се крие в руините, иманярите съживяват "немъртвия" Имотеп и се започва една веселба...

Неслучайно ви разказвам сюжета на филма. Просто играта е направена изключително и само по него и това на практика е нещо като предистория. Всичко започва пред руините на Хамунаптра, където красивата Иви се опитва да разкрие закономерностите на някакъв пъзел, за чието разгадаване са ѝ нужни различните части. Те, разбира се, се намират в лабиринта на подземията. И кой друг, ако не вие, Рик О'Конъл, ще ѝ помогне да намери нужните парченца? Трябва да влезете и да се биете с пълчищата, които се изпречват пред вас. Разнообразието е голямо – прости хуманоидни иманяри, които разбивате с два удара по главата, зомбирани мумии, добре екипирани бойци на Жреца и... С две думи – имате много работа за вър-

ACTION ADVENTURE

графика	★★★½
звук	★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★½





1xCD

издател
Konami www.konami.com

системни изисквания
Penium 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7, 3D Video card, Windows 95/98/ME, 650 MB свободно място на диск



шене там долу в руините!

Избраната перспектива за third-person-action е доста добра, защото камерата е фиксирана зад играча и по този начин се избягват "мъртви" ъгли по време на битките. Разполагате и със скромен избор на оръжия – факла-бухалка, пистолети, мачете, магии... В края на всяко ниво ви чака нова брънка от



веригата – разбирайте ново парченце от пъзела. Вървейки из лабиринтите, вие събирате и различни артефакти и статуетки, които ви носят магическо предимство. На различни места из нивата са разположени и амуниции за вашите пистолети.

Много оригинално е решен въпросът с повишаването на жизнените точки. За целта е нужно да запалите вашата факла и да преминете покрай някоя от магическите рисунки по стените. В самото начало на играта получавате доста ценни указания. Може да се каже, че първите няколко коридора на лабиринта са един виг tutorial. Друга особеност на играта е възможността за избор на език – английски, немски, италиански, френски или испански. С две думи – за всеки има по нещо. Така че, деца, тренирайте вашите езикови умения! :-)

В никакъв случай не искам да пропусна факта, че тази игра всъщност е поредният римейк на конзолен екшън за PC. Това само по себе си означава, че управлението е изключително опростено. Логично е като се има предвид каква мъка би причинило на редовия конзолчик натискането на пет клавиша едновременно. Лично за мен беше малко трудно да свикна, че спейсът е стрелба, а Ctrl – скачане, но предполагам, че това си е мой проблем. По-същественото обаче е липсата на възможност за пренастройване на клавишите, така че и консервативни типове като мен да бъдат доволни.

С две думи бих казал, че играта прилича доста на класиката Tomb Raider. И като казвам класика, имам предвид предимно първите две части. В този аспект доста странно звучат хардуерните изисквания предвид качеството на изображението. Вярно, че енджинът на играта поддържа разделителни способности до 1600x1200 точки и 32-битов цвят (за което ще са ви нужни бърза карта и хубав монитор), но при всички положения графиката изглежда доста опростена и еднообразна. Освен това специални ефекти на практика липсват. Наскоро гледах в едно списание с конзоли скрийншотове на The Mummy и смело мога да кажа, че на практика разлика в качеството няма, само разделителната способност е по-висока.

Друг проблем са звуковите ефекти. Лично аз трудно можех да различа КАКВО точно ме напада в гръб. Независимо дали това е човек, зомби или каквото там дойде, от колонките се лее приглушено ръмжене. А в мига, когато съсечете или разстреляте вашия противник, той издава само нещо като кучешки вой. Много интересно и плашещо, няма що!

The Mummy е пореден римейк. Римейк на Tomb Raider, римейк на конзолно заглавие, римейк на предишна такава игра... Напоследък се забелязва една неприятна тенденция в развитието на компютърните игри. По принцип тя е присъща много повече на модата, lifestyle-увлеченията, автомобилите... Става дума за връщането към добре забравени стари неща, които се поднасят в лъскава опаковка и изглеждат както едно време, само дето са съвсем, ама съвсем новички, с фабричен номер и всичко останало. Да си спомним за New Beetle на Volkswagen, ръчно направените часовници или ръчно шитите костюми. Какво общо има това с игрите ли? Много просто – все по-често ни се сервират нови заглавия с чара и емоциите на добре забравеното старо. Ако обичаме да си купуваме класически заглавия и да ги играете с кеф, ако смятаме, че това е cool и много модерно, вземете си The Mummy. Тя няма да ви разочарова. Тази игра наистина няма особени слабости, но големият ѝ проблем е, че няма и силни страни. За всички любители на екшън-адвенчърите – Лара се завръща, но в мъжки облик.

Александър Бойчев







Какво ще стане ако тайфа религиозни фанатици решат да правят компютърни игри?

CATECHUMEN



Осем и половина, вторник. Доволно се прибирам след лекции, предвкусвайки удоволствието от нощния гейм. И без това съм малко болен и нямам ангажименти за вечерта. Без да знам какво ме чака включвам щайгата и отивам да си пия лекарствата.



След около три минути WinZip-ът гордо ми съобщава, че всички файлове са разархивирани. Започва се...

Десет часа. Губи ми се около час и половина. Мисля, че припаднах докато отивах към банята, за да си взема душ. В главата ми все още се върти спомен за кошмара. След малко се връщам към монитора освежен и с измамното усещане за сигурност.

Десет и петнайсет. От блока изхвърча фигура по джапанки и мокра коса. Тишина.

Десет и шестнайсет. Зловещ вик раздира нощта. С поолекнало сърце, цигара в ръка и кълнейки програмистите се връщам у нас. "Ваш'та верица програмистка". Този път сядам пред уютния прозорец на Word-а. Отдавна не бях плюл по игра, а днес денят изглежда подходящ...

По жанр Catechumen се води 3D-action, но аз лично споделям мнението на един колега и бих я определил като "debilicus infantilicus maximis" (на латински това би трябвало да означава "дебилка, пълна с признаци на вдетиняване"). Наистина не познавам геймър, който би се отлепил от Quake, Half-Life или даже Sin, за да хвърли дори един поглед на тази простотия.

В миналия брой имах претенции към интрото на Wizard and Warriors. О, нещастний аз... Дори в добрия стар Warcraft II филмчето е по-добро от Catechumen, а то има пет годинки история зад гърба си. На екрана ви изскачат ръбати фигури с мизерно малко анимация, от колонките се лее вонящ звук. Историйката също е гавра. Действието се развива в древен Рим. Вие сте Catechumen, тоест новопокръстеният. Всичките ви другари-християни са вкарани в пандела и естествено някой трябва да се прави на герой. Основният проблем е, че един гаден и зъл дух е обладал телата на всички римски стражи, а никой не обича да му се бъркат в сметките. Още в началото срещате Св. Ни'нам Кой Си, тоест някакъв ангел. И той ви дарява с... не, не с базука, опитайте пак... И пистолет Desert Eagle не е...:-) Предавате ли се? Та хвъркатото създание ви дава своя меч. Както вече знаете, мечовете се делят на много-ого специални и по-мизерни. Айде, няма да го извъртам – мечът ви е издухан отвсякъде. Той е скапан, гнусен, тъп и т.н. Мисля, че схващате идеята.



Хубаво, а сега да натиснем бутона за атака... За мой ужас мечът започна да "плюе" нещо, което условно може да се определи като "вяра". След два-три точни изстрела се чува едно звучно "Алелуя", поразеният римлянин пада на колене, приема правата вяра и започва да се моли. Всъщност вие не ликвидирате вашите опоненти, а изкарвате лошия дух от тях. Вероятно и затова Catechumen е маркирана със знаците "mild violence" и "parents approved". Доколкото знам до края на играта ще може да нападате със светкавици и огън, ама на кой му пука, едва ли някой ще издържи и първото ниво.

За тъпото AI няма да споменавам, все пак искам да спя спокойно, а и мястото свършва. Дизайнът на нивата е с качеството на Wolfenstein 3D, а графиката ми напомня Might&Magic 6. Адски "гот" е да влезеш в помещение и да открием, че таванът е забравен. Стените на залите са еднакви, коридорите са еднотипни, предметите се състоят от няколко разновидности на една и съща амфора... Н-е-е-е, не искам да си спомням! От цялата игра лъха един такъв ужасен религиозен фанатизъм. Човек направо да полудее...



Георги Панайотов

3D SHOOTER

графика	★☆☆☆☆☆
звук	★☆☆☆☆☆
геймплей	★☆☆☆☆☆
общо	★☆☆☆☆☆

PC CD ROM

издател
N'Lighting
www.catechumen.com

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
233 MB free HDD, Direct3D / Voodoo

PS MANIA

На практика това е официалната премиера на новото ни приложение за конзолни игри. Избрахме то да се казва PS Mania, преди всичко защото засега PlayStation е единствената наистина популярна конзолна платформа в България. Което не означава, че ще обърнем гръб на новото поколение от 128-битови конзоли Dreamcast на SEGA, PlayStation2 на Sony, GameCube на Nintendo и X-Box на Microsoft. В никакъв случай! Очаквайте в PS Mania всичко най-интересно от конзолния фронт въобще.

Ивелин Г. Иванов



MOH: Underground е нашият безспорен фаворит за игра на броя. DreamWorks Interactive доказват за пореден път, че понякога невъзможното е възможно. Когато знаеш как, разбира се.









PLAYSTATION2 БЕЗ DIAL-UP ВРЪЗКА

Както сигурно знаете, Sony вече обявиха, че не желаят новата им видеоконзола да се свързва по какъвто и да е начин с архаичната според тях dial-up връзка и ще изчакат масовото навлизане на broad band връзките, за да заложат на Интернет-приложимостта (разбирай Интернет браузинг, e-mail и най-вече on-line игри) на PlayStation2. Това си беше чиста проба разочароване, тъй като дълго време се смяташе, че още от самото начало PS2 ще може да бъде използван поне за нетсърфинг и e-mail. И тъй като той може да бъде свързан с USB dial-up модем, все пак се намериха добри хора, които да си направят труда и съответно да спечелят от "високомерието" на гиганта Sony. От Ergo Soft, подразделение на издателя на развлекателен софтуер Коеі, са обявили, че са готови да издадат съвместно с Planetweb устройство, което ще позволява на собствениците на PS2 да сърфират свободно из Net-а и дори да прослушват MP3 файлове. Браузърът ще поддържа Flash 3.0 и SSL 3.0.

ТРЕЙЛЪР НА ФИЛМА TOMB RAIDER

На 8 декември тази година Paramount Pictures пуснаха първия рекламен клип от предстоящия игрален филм по Tomb Raider. Трейлърът ще можете да бъде изтеглен от официалния сайт на филма. Макар да става въпрос за съвсем кратък рекламен клип, TR маниаците ще могат все пак да видят как изглежда Анджелина Джоли в ролята на Лара Крофт.

И ЖЕНИТЕ ИГРАЯТ - ФАКТ!

Проучване на уебсайта Flipside.com доведе до изненадващо разкритие. Оказва се, че близо 2/3 от участвалите в допитването "Играете ли на PC или видеоигри?" са жени. И ако си мислите, че става въпрос за двайсетина нахакани девойки, ще добавя, че броят на участничките е около 4.6 милиона!

ПРОБЛЕМ С ОБРАТНАТА СЪВМЕСТИМОСТ НА PLAYSTATION2 С PSONE

От Sony обявиха официално, че независимо от обещанията за пълна обратна съвместимост 9 заглавия за PSOne не могат да бъдат играни на PlayStation2. Изредените по-долу игри причиняват куп проблеми от по невинното прескачане на кадри до тотално "забиване". Ето и списък на въпросните игри:

Mortal Kombat Trilogy (Midway), *International Track and Field* (Konami), *Judge Dredd* (Activision), *Final Fantasy Anthology* (Square), *Monkey Hero* (Take Two), *Tomba* (SCEA), *Arcade Party Pak* (Midway), *Arcade Greatest Hits/Atari 2* (Midway), *Fighter Maker* (Agetec)

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND







Всичко в Underground е абсолютно насериозно и дори леко патетично, точно както подобава на една история за герои от Втората световна война.

Дано да греша, но ми се струва, че първият Medal of Honor (MOH) остана абсолютно незабелязан. Язък, дето се вика на чист български. Готов съм да споря с всеки, че MOH беше най-добрият FPS за Playstation, независимо от наистина забележителната версия на Quake 2. Защото нито Q2, нито Alien Resurrection, да речем, не могат да се мерят с дълбочината на Medal of Honor.

В тази самостоятелна игра (а не допълнение, както би могло да се предположи от името) на нас се пада ролята на Манон – млада френска... партизанка, т.е. членка на Съпротивата...

Манон трябва да се превърне от обикновена френска селянка в

СУПЕР АГЕНТ ОТ OSS

каквото и да означава това съкращение. Нека тонът ми не ви подвежда.

Менюто, от което ще стартирате всяка нова мисия, е "разположено" в мазето на френска фурна за хляб. Което не значи, че ще ви се наложи да се сражавате с франзела в ръка. Оръжия в MOH дал господ, но затова по-късно. И тъй, както вече казах, действието започва във Франция и не след дълго се прехвърля на други екзотични места, като Мароко, Германия, Гърция и прочее. Финалът е отново във Франция и то не къде да е, а на пъпа на Париж. Общо това прави 24 нива!

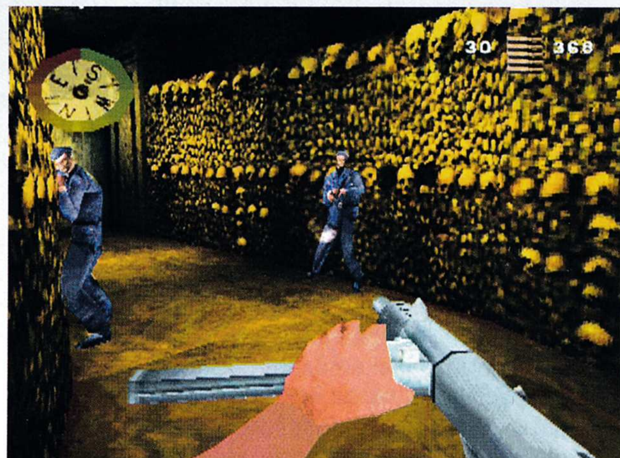
Майтапът настрана – Underground е наистина велика игра. В случай, че не знаете нищо за първата част, ще ви прехвърля набързо няколко от интригуващите детайли. На първо място – двете части на MOH бяха и си остават единствените засега FPS игри за Playstation, които отчитат зоните на поражение. Ще рече, че има значение дали ще улучите противниците си в краката, в трупа, в ръцете, или... БИНГО! – между очите. При изстрел от последния тип съответният нацист отлита право на оня свят и най-вероятно директно в пъкъла.

ОСВЕН АКО НЕ СТЕ ГО УЦЕЛИЛИ

в каската. Сериозно, в такъв случай куршумът рекошира, а нацистът хуква да се крие, за да се пробва на свой ред да уцели "бинго".

И като си говорим за интелигентни противници, какво ще кажете за това – когато хвърлите граната прекалено близо до някой от фрицовете, той притичва, грабва я и ви я хвърля обратно! Освен това, когато ви надушат, въпросните "фрицове" не тръгват срещу вас по системата на Баме



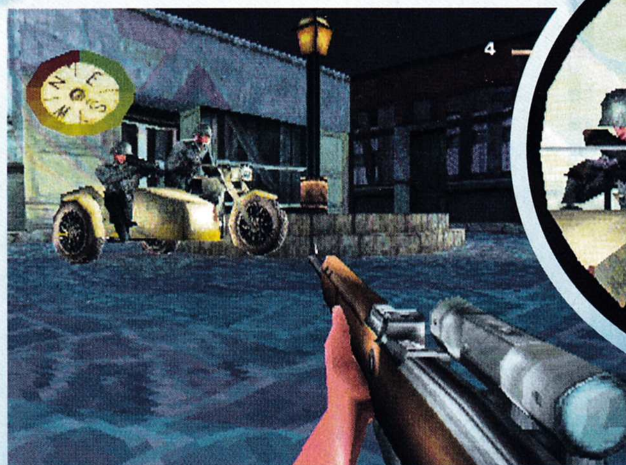


FPS

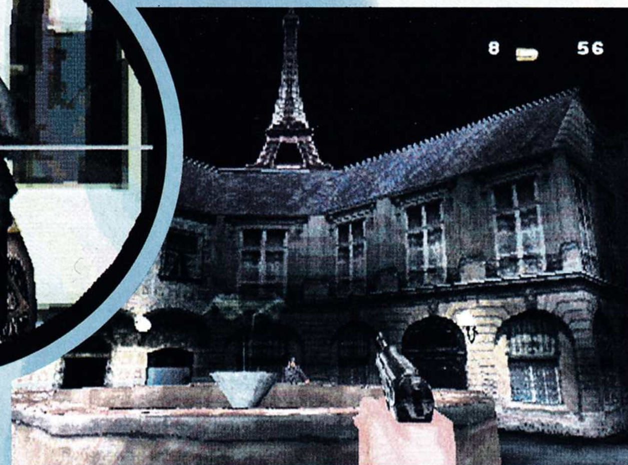
графика	★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★



издател	DreamWorks Interactive / EA
играчи	1 или 2
	www.???.com











Рамбо, ами както му е редът хуквaт да се скрият или просто залягат, за да намалят шансовете ви до минимум. И още куп други неща от този сорт, които ви оставям да откриете сами.

За тези, които все пак са играли Medal of Honor, ще кажа като начало, че в общи линии малко неща са се променили от първата част насам. И слава богу – защо да се пипа нещо, което и беше на ръба на съвършенството? И все пак нови елементи има. Като начало са прибавени шест нови оръжия към и бездруго разнообразния МОН-арсенал, предимно немско производство. Не, няма да ви ги изброя. Ще спомена само любимия си арбалетен пистолет – безшумен и смъртоносен. Има, естествено, и нови противници, като измежду най-интересните са моторите с кошове и танковете, чието отстрелване с гранатомет е истинско удоволствие, но едновременно с това и доста рисковано занятие. О, да, за малко да забравя и новата система, кръстена "buddy AI", която ви позволява да ръководите още някого освен Манон по време на битка.



Мисиите са по-завладяващи от тези в първата част. Макар играта да е чистокръвен FPS, усещането за приключение си остава от първия до последния миг и заради автентичността на "декорите", както и невероятния саундтрак. И той за мисиите – много от тях ще изискват от вас не само добри рефлекси и сигурен мерник, но и тактическо мислене, промъкване и изобретателност. Все пак не бива да забравяме, че сте в тила на врага, нали? Между другото в много от нивата (ако не и във всяко от тях) са предвидени алтернативни решения. Може би пак тук му е мястото да спомена, че в Underground ще можете да разрушавате сгради и да използвате руините им като прикритие.

МУЛТИПЛЕЙЪРЪТ Е НА РАЗДЕЛЕН ЕКРАН

и е може би единственият аспект от играта, който ме остави със смесени чувства. Той не включва някакви специални режими, а залага изключително на deathmatch-а, като на вас се предоставя да изберете дали ще играете за ограничено време, до определен брой фрагове и т.н. Не че срещнах някаква кой знае каква издънка, но като цяло останах с усещането, че нещо липсва. Така или иначе, нама защо да се лъжем – мултиплейърът на разделен екран е измъчена работа, особено на 14-инчов телевизор. Затова наблегнете на сингълплейър историята и определено няма да останете разочаровани. И ако играта ви се стори поне на половина толкова добра, колкото ми се видя на мен, не забравяйте, че има и първа част.







007 The World Is Not Enough

Помните ли, когато Джеймс Бонд беше синоним за "вражеска пропаганда" и "гнусна капиталистическа инсинуация". А Бонд... Бонд вършеше доброто дело с неподражаем финес и най-вече без да забравя за малките удоволствия в живота.

Беше странно, но по същото време кажи-речи за целия свят Агент 007 беше модерният "рицар в блестящи доспехи", който побеждава злите магьосници и освобождава невинните девици. Вярно, че злите магьосници в Бонд-филмите се бяха преобразили в комунистически диктатори, а невинните девици навяваха едни такива забранени до 14 годишна възраст мисли, но идеята си беше все същата – да натикаме злото в кучи... ъ-ъ... в миша дупка. Не че в същия момент с подобна мисия не се занимаваха орда социалистически герои, до един тъпо праволинейни, скучни дървеняци.

Но нека не се отклоняваме твърде от основната тема – поредната Бонд-игра, посветена на поредния Бонд-филм – The World Is Not Enough. Откакто на пазара за видеоигри се появи феноменалната (без преувеличение!) Golden Eye за Nintendo 64, имаше няколко люти закани за достойно продължение, които – уви – останаха без покритие. Tomorrow Never Dies, първото Бонд-приключение в Playstation-формат, също си беше едно ако не гигантско, то поне солидно разочарование, особено за тези, които вече бяха играли Golden Eye. В тази светлина феновете на поредицата логично бяха доста скептично настроени към The World Is Not Enough. Особено след като едноименният филм се оказа безспорно най-скучното и неоригинално Бонд-заглавие за всички времена.

Хвала на Всевишния, всуе останаха всите страхове наши! Защото The World Is Not Enough (или TWINE, за по-кратко) е наистина достоен наследник на Golden Eye, макар и да не е дело на пичовете от Rare. Междувременно Rare се разписаха с друг разтърсващ земята first person shooter (FPS) за N64 – Perfect Dark. Ако сте сред малкото богоизбрани притежатели на Nintendo 64 в България, или поне си имате приятел с такава машинка, изиграйте непременно, ама непременно Perfect Dark.

Но да се върнем на TWINE. Естествено ще започнем от графиката. И как иначе! Както сами ще се убедите, тази игра изглежда наистина неприлично добре за стандартите на Playstation. Е, какво пък, в края на краищата и Tomorrow Never Dies не изглеждаше зле, пък виж какво излезе! Изненада №2 – TWINE се играе не по-зле, отколкото изглежда. Като начало заради значително подобреното управление. Добре де, ако трябва да бъда абсолютно искрен, ще кажа, че когато работата опре до FPS игри, PC-вариантът "мишка + клавиатура" просто няма равен. Ще рече, че дори аналоговите стикове на PSX джойпада да са доста удобни, в началото сигурно ще имате известни проблеми докато свикнете да нагласяте мерника си в десетката преди да се е стъмнило.

Иначе геймплеят е пълен купон, при това издържан в перфектен Бонд-стил. Мисиите са адски добре замислени с една единствена цел – да ви накарат да почувствате на живо какво е да си любимият агент на Нейно Величество.

Ритъмът на играта е почти перфектен

като дори в рамките на една и съща мисия често се редуват бесни престрелки с пасажи, в които трябва да се промъкнете незабелязано. Ще ви се наложи да поставяте подслушвателни устройства, да проследите и неутрализирате вражески агент, без да го (т.е. да я) убивате и, разбира се, да откривате тайни кодове и секретни пропуски, с които да продължите напред.

В началото на повечето нива разполагате само с ограничен арсенал, когото ще попълвате в хода на действието от противниците, имали неблагоразумието да ви се изпречат на пътя. Колкото до Бонд-играчките – какво би бил един 007-филм, т.е. игра, без тях. Ще ви спестя досадното изреждане с

ACTION ADVENTURE

графика	★★★★★★	PlayStation
звук	★★★★★★	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★★	
издател	EA / Black Ops	
играчи	1	
	http://007.ea.com/	













уточнението, че всичко по-интересно от филма е включено и в играта, включително струващата годишния доход на средностатистически българин Motorola (в случай че не знаете, това е мобилен телефон, а не хладилник), която иначе става и за електрошок. И един лек tip, hint или както там си му викате – внимавайте с инвентара, защото някои от предметите в него не се показват автоматично. Да не се чудите после как да намерите скенер за пръстови отпечатъци, да речем, който през цялото време ви е бил "в джоба". Огледайте си внимателно управлението на инвентара, това е. Някои сигурно ще бъдат разочаровани от

абсолютно еднолинейния сюжет

но аз лично не мисля, че точно тази игра би спечелила от многобройни вариации в решението на мисиите. Подобен геймплей, в когото неизменно започвате рано или късно да се чудите "А сега накъде?", само би убил задъханото темпо на TWINE, а с него сигурно щеше да отиде и голяма част от купона в играта. Между другото, споменах ли, че има и ниво, в което ще се спускате със ски, опитвайки да разкарате вражеските стрелци от пътя си.

И като си говорим за сцени от филма – в играта ги има ако не в промишлени количества, то поне доста на често. Мен ако питате, това не е Бог знае каква далавера, като се има предвид, че филмът беше абсолютна скука, но пък така ще имате шанса да се порадвате още малко на истинските Денис Ричардс и Софи Марсо без да трябва за целта да си вземате цялата касета от близкия видеоклуб. Колкото до виртуалните Денис и Софи, те са изпипани доста, доста прилично, особено Денис.

Единственото нещо, от което човек може да се оплаче, когато става въпрос за The World Is Not Enough, е липсата на мултиплейър. В Golden Eye мрежовата игра на разделен екран беше адски купон. Освен това е далеч по-добре, когато знаеш, че дори след като свършиш соломисиите, ще можеш после да прекараш безброй часове обстрелвайки любимите си приятели.

И все пак нека да не бъдем максималисти. Накратко, TWINE е перфектната игра не само за Бонд-феновете, но и за всеки, който си пада по FPS и екшън-адвенчър игри. Не знам дали да заявя отговорно, че това е "мъжка игра". В общи линии девойките напоследък надживяха ранното си увлечение по куестовете (всички сме минали оттам) и сега са жадни за нови територии. Не мисля, че ще ги смути особено дори фактът, че главният герой е не просто мъж, ами и мъжът с главно "М" (поне според англичаните). За мен лично фактът, че главното действащо лице в No One Lives Forever е жена, не ми разваля ни най-малко удоволствието. Не виждам защо жените би трябвало да се оплакват тогава. Особено от Бонд... Джеймс Бонд.










Всички си мислеха, че от SCEE са концентрирали силите си върху първото Crash приключение за PS2. Оказа, обаче, че собствениците на добрия стар PlayStation ще получат все пак един последен подарък за Коледа.

Вярвате или не, това е петата поред Crash игра! Което прави по една игра и нещо за всяка от четирите години от съществуването на Playstation на пазара за видеоконзоли. През това време Crash безспорно се превърна в онова, което е Super Mario за Nintendo и Sonic за SEGA. След цели три jump&run (т.е. скачай и бягай) игри, които изцедиха най-доброто от жанра, последваха рали с картинги, кръстено Crash Team Racing, което все още е в челните десетки на не една и две класации за видеоигри.

Crash Bash?! Ей Богу, и аз доста се чудих преди да ми попадне първо демото, а после и пълната версия на играта. Всъщност чуденето продължи, дори след като си заредих играта. Менюто изглеждаше доста странно, даже за Crash игра. Adventure Mode, Battle Mode, Tournament!?! Не може да бъде – тези са направили beat 'em up (или на чист български "тупалка") от Crash! Феновете на Tekken да не наострят уши. Никакви такива! И в последното си PS1-изпълнение Crash си е все същият пацифист, но безспорно е по-луд отвсякога.

графика	★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★
издател	SCEE
играчи	от 1 до 4
	www.scee.com

Купо-о-он

И за да не ви мъча повече – Crash Bash е абсолютно ненормална комбинация от малки, гениално замислени игрички, всяка от които

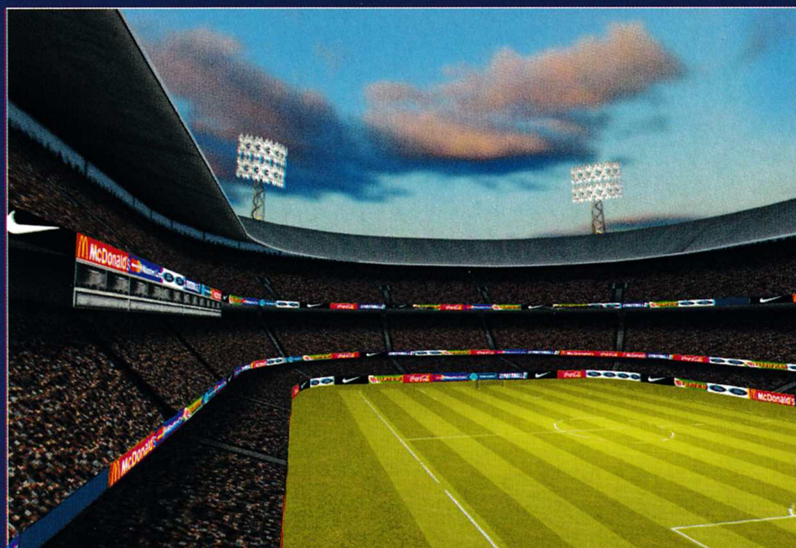


комбинира по няколко на пръв поглед несъвместими елементи. Като например Crashball – коктейл от флипер, футбол, хокей и... още няколко работи. Или пък Bare Back Polar Rodeo – родео с бели мечки върху заледена площадка, от която трябва да изблъскате своя противник. Или Pogo Pandemonium – подскачане на пого пръчка (онези с пружината отдолу, дръжките за ръцете и стъпенките за краката) по разчертано поле, в което трябва да оцветите максимален брой квадратчета, като междувременно обстрелвате съперниците си с ракети. Да, определено звучи като най-шантавото нещо, което някога сте набутвали в Playstation-а си.

Чудесно, а става ли за игра? А ферарито на Шумахер червено ли е? А слънцето от изток ли изгрява? А Анджелина Джоли става ли за... Но нека не се увличаме. Между другото, верното допълнение към последния ми незавършен въпрос е "Лара Крофт". В случай че ви е минало нещо друго през ума... Това, което се опитвам да ви кажа, е, че Crash Bash е май най-забавната игра, с която някога сте си имали работа. Определението за жанр, което й лепнах по-горе, е съвсем, ама съвсем уместно. Тази игра наистина е ГОЛЯМ КУПОН!

Едно полезно уточнение – да играете сами Crash Bash принципно не е чак толкова лоша идея, доколкото ще са ви нужни тренировки, все пак. Истинската тръпка обаче идва при мултиплейър-лудницата, в която можете да купонясате едновременно с още трима свои приятели. Стига на поне един от вас да му се намира мултитап, разбира се. Не че сивата машинка не се справя добре, когато играете срещу нея. Изкуственият интелект (или по-скоро изкуствената лудост) на играта е на доста високо ниво. И все пак да играете сами Crash Bash е като да си хвърляте сами зарчетата от двете страни на таблата. Или пък да си правите сами партито. Лудницата с четирима участници е умопомрачителна, повярвайте ми.

И тъй като сме почти на една ръка разстояние от Коледа и едва ли някой се съмнява във феноменалната скука, която ще лъхне по Нова Година от родните телевизори, просто не губете ценно игрално време! Приспете неблагонадеждните членове на семейството възможно най-рано, след това разбийте в пряк двубой всеки, който се опита да намекне, че е по-баш Crash от вас.





THIS IS FOOTBALL 2™





Няма какво да се лъжем – вторият This Is Football не компенсира разочарованието от първата част на играта. Малко по-добрият изкуствен интелект на играчите (особено на вратарите) и подобреното управление не могат да скрият и този път слабостите.









А в началото всичко изглеждаше толкова обещаващо – истински имена, куп национални първенства, клубни турнири (макар и измислени) и естествено световни и европейски първенства. Анимациите на играчите също не бяха за изхвърляне. Всичко това обаче не можа да компенсира ръбестия геймплей, който се оказа на светлинни години както от прилепчивия екшън на ISS Pro, така и от лъскавата ефектност на FIFA.

Логично беше в такъв случай да очакваме This Is Football 2 със смесени чувства. Първото нещо, което трябва да се отбележи в полза на момчетата от Team Soho, е, че очевидно здраво са се замислили над недостатъците на първата игра. След първия приятелски мач, който изиграх, дори бях в нещо като лека еуфория.

Изкуственият интелект е несравнимо подобрен. Нападателите се "откриват" почти безупречно, а халфовата линия пуска не само точни пасове, но обикновено подбира най-подходящия свободен играч. Най-голям е скокът при вратарите. Бих казал, че в някои отношения те се държат по-адекватно от тези във FIFA 2001. Нещо повече, този път избитите топки, които попадат в наказателното поле и стават причина както за адски мелета, така и за някои особено ефектни голове, са доста повече. Анимациите на футболистите, които бяха единственият по-сериозен коз на първото издание, са още по-добри. Всичко е "свалено" с помощта на motion capture от звездите на Астън Вила. Между другото, добавени си и няколко нови трика плюс леки екстри в дрибъла и пасовете. А лепкавата тегавост от движението на играчите е разкарана почти 100%.

Имената на играчите отново са истински, при това в съответствие дори с най-пресните промени в клубовете. Към богатия набор от национални първенства (включени са дори вторите дивизии на Англия и Франция) и международни турнири е добавен специален режим, в който можете да се пробвате срещу богат набор от легендарни тимове от миналото. Другото въведение, т.нар. "детска лига", не смятам да коментирам. Абсурдно е.

С това достойнствата на This Is Football 2 май се изчерпват и ще трябва да започнем с недостатъците. Подаванията в стил "едно-две" са невероятно удобни и ефектни, но Team Soho така са се увлекли с тях, че в един момент играта заприличва повече на флипер, отколкото на футбол. Освен това някои от пасовете преминават като по чудо през гъсто меле от играчи, без дори да докоснат някого. Когато се възползваш от това е голям купон, но когато топката е в противника, е адски дразнещо.

Неизвестно защо вратите са с хандбален размер. Всъщност, може би за да понамалеят и без друго твърде лесните за вкарване голове. Е, номерът не е сработил, защото резултатите в TIF 2 пак са хандбални.

И накрая за 3D моделите на играчите. Ако имаше конкурс за най-грозни футболисти, момчетата от TIF 2 щяха да са без конкуренция.

FOOTBALL SIM

графика	★★★
звук	★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★½
издател	SCEE/Team Soho
играчи	1 или 2 (4-8 с мултитап)
	www.scee.com

PlayStation



CHEATS & HINTS

CRASH TEAM RACING

Въведете тези кодове при екрана с основното меню на играта. Ако сте въвели правилно съответния код, ще чуете звуков ефект. Всеки от кодовете работи в режими Time Trial, Arcade, Versus и Battle.

За **Dr N Troppy** натиснете и задръжте L1 и R1, после използвайте следната комбинация от D-пада (бутоните за посоки) – надолу, наляво, надясно, нагоре, надолу, надясно, надясно

За **Pinstripe** натиснете и задръжте L1 и R1, после наляво, надясно, триъгълник, надолу, надясно, надолу

За **Papu Papu** натиснете и задръжте L1 и R1, после наляво, триъгълник, надясно, надолу, надясно, кръг, наляво, наляво, надолу

За **Ripper Roo** натиснете и задръжте L1 и R1, после надясно, кръг, кръг, надолу, нагоре, надолу, надясно

За **Penta Penguin** натиснете и задръжте L1 и R1, после надолу, надясно, триъгълник, надолу, наляво, триъгълник, нагоре

За **Komodo Joe** натиснете и задръжте L1 и R1, после надолу, кръг, наляво, наляво, триъгълник, надясно, надолу

DRIVER 2

- След като превъртите играта веднъж, влезте в чийт менюто – вече имаме достъп до invincibility (неуязвимост) и по police (без полицейски коли)
- Изберете нивото Havana в режим "free ride". Изберете втората кола и стартирайте играта. Докато шофирате, натиснете Start, за да ударите пауза. Натиснете и задръжте R2 и натиснете триъгълник, триъгълник, R2, L1, кръг, квадрат. Сега излезте от играта и стартирайте нов "free ride". Този път ще имаме достъп до всички нива и до 8 бонус коли.

Докато караме отново в режим "free ride" натиснете и задръжте едновременно Select и Start, за да отворите чийт менюто.

- Влезте в режим "free ride" в Хавана. Погледнете картата. В лявата ѝ част, там, където е тунелът, ще видите път, който като че ли не води наникъде. Подкарайте колата по него и ще стигнете до портал. Свийте леко вдясно и ще видите стълб с бутон на него. Натиснете бутона и порталът ще се отвори. Ще ви бъде казано, че сте открили скрит участък. Продължете напред, докато видите голяма машина. Не слизайте чак до последното ниво, където е машината, а намерете друг път, който накрая да ви отведе долу. Там ще откриете платформа с Morris Minor в бяло и розово. Натиснете бутона на стената, за да спуснете платформата. Сега вече можете да карате тази кола. Можете също да я посочите и следващия път, когато изберете "free ride" из Хавана.

ALIEN RESURRECTION

Режим "**Cheat**":

В главното меню натиснете кръг, наляво, надясно, кръг, нагоре, R2

Режим "**Research**":

В главното меню натиснете квадрат, нагоре, надолу, кръг, наляво, R1

SYPHON FILTER

Безсмъртие:

Ударете пауза, като натиснете и задържите едновременно наляво +L2+R2+кръг+триъгълник+квадрат. После идете в Options менюто и изберете Cheats Menu.

Всички оръжия и безкрайни амуниции:

Ударете пауза и осветете менюто с оръжията. Натиснете и задръжте – надясно + L2 + R2 + кръг + квадрат + X.

Избор на ниво:

Ударете пауза и отидете в Options менюто. Осветете опцията Select

Mission:

Натиснете и задръжте наляво + L1 + R1 + Select + квадрат + X.

По-лесни противници:

Ударете пауза и осветете MAP. Натиснете и задръжте надясно, R1, L2, X.

По-трудна игра:

В заглавния екран натиснете и задръжте наляво, L1, R2, Select, квадрат, кръг и X

Супер пистолет:

Ударете пауза, изберете WEAPONS и осветете 9MM. Натиснете и задръжте наляво, R2, Select, L1, квадрат и X

THIS IS FOOTBALL 2

Играчи без фланелки:

В главното меню натиснете – L2, L2, L1, R1, квадрат

Врати от фланелки:

В главното меню натиснете: триъгълник, кръг, L1, R1. Сега вратите ви ще са направени от фланелки

DINO CRISIS 2

"**Отключване**" на Dino Coliseum

Превъртете играта поне веднъж, за да отключите Dino Coliseum. Тук можете да си премерите силите с всеки от динозаврите в играта на гладиаторска арена



"**Отключване**" на Dino Duel

След като "купите" Rick, Gail и Tank за Extra Crisis игри, в екрана Player Entry ще получите достъп до ред нови динозаври, от които можете да избирате. Използвайте своите Extinct points, за да си купите динозаври и да се биете срещу тях в Dino Duel

"**Отключване**" на EPS Platinum Card картата

Превъртете играта и съберете всичките 11 Dino files. След като направите това, ще видите EPS Platinum картата в екрана Save. Сега всеки следващ път ще имате безкрайни амуниции



CHEATS & TRICKS

CULTURES

Натиснете **F2** и напишете "funspeedup". Това ускорява играта. Ако искате да премахнете този cheat, натиснете "P" или клавиша, който сте дефинирали за пауза.

AMERICAN MCGEE ALICE

Влезте в Console Mode от Options менюто. По време на игра извадете конзолата и пишете:
god – God Mode
wuss – всички оръжия
noclip – минавате през стени
health # – променяте здравето си на някакво число #
notarget – ставате невидими
give all – всички оръжия и амуниции за тях
map [mapname] – прехвърляте се на карта, където **[mapname]** е името на нивото.

Имена на карти:
centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

HITMAN: CODENAME 47

Отворете **hitman.ini** файла, който се намира в главната директория на играта и добавете на нов ред "**enableconsole 1**".

По време на игра натиснете тилда "~" и напишете кодовете:
god 1 – God Mode
giveall – всички оръжия и амунициите за тях
infammo – безкрайни амуниции
invisible 1 – ставате невидим

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Напишете следните кодове по време на игра:
BUGGYGIRL – позволява използването на чийтове
MOGLI – винаги побеждавате
ALLOFF – изключва кодовете

STARTREK: THE FALLEN

По време на игра натиснете **Tab** или тилда "~" и напишете **panacea**. След това натиснете отново Tab или тилда и въведете следните кодове:
god – God Mode
fly – летите
ghost – минавате през стени
walk – изключва ghost и gly cheats
allammo – всички амуниции
killpawns – убива всички противници в нивото
skiplevel – минавате направо на следващото ниво

NO ONE LIVES FOREVER

По време на игра натиснете "**T**" и пишете:
mpimyourfather – God Mode
mpwegotdeathstar – амунициите ви не свършват
mpkingoftehmonstars – всички предмети, оръжия и несвършващи амуниции
mpmaphole – приключвате мисията успешно
mpdrdentz – максимално здраве
mpwonderbra – максимален Armor
mpgoattech – ъпгрейди на всички оръжия
mpmiked – излизате от играта
mpasscam – визия тип а ла Лара Крофт :))

BATTLE ISLE 4: THE ANDOSIA WAR

По време на игра напишете **alyenya** и можете да ползвате следните чийтове:
Alt + E – здравето на противниците ви става 1
Alt + U – първата задача на всички ваши академии е изпълнена
Alt + I – включва и изключва невидимостта на единиците ви
Alt + M – печелите мисията

BLAIR WITCH PROJECT VOL.3: ELLY KEDWARD

Натиснете F10 и въведете следните чийтове:
godgames – God Mode
giveall – всички оръжия

SEA DOGS

Докато сте в морето, натиснете **Ctrl + Z** и въведете:
deneg day – допълнително пари
expu mne – добавя опит
get me magic – оръдията нанасят по-големи щети
have live – поправя кораба и се увеличава числеността на екипажа ви
make screen shots – оръжията не нанасят щети
Ctrl+L – премества кораба ви на указаното от мишката положение

GUNMAN CHRONICLES

За да активирате конзолата добавете следните параметри след командния ред: **dev -console -game rewolf**. Натиснете "`" и въведете:
god – God Mode
noclip – No Clipping Mode
impulse 101 – всички оръжия и амуниции
give X – дава предмет **X**, който може да бъде:
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip

Fave fun!



писма

pisma@pcmania.bg

FUCKIN' CHEATS

From: Stefan Dragnev

Бих искал да кажа нещо от сърце на цялата геймърска общност.

Наскоро изиграх Full Throttle и понеже съм леко lame с куестовете, запецнах в началото. Тогава бях лекомислен и пуснах веднага DLH със solution-а. Веднага почнах всичко да минавам и т.н. Превъртях играта няколко пъти. Сега, когато я преигравам за пореден път, си мисля колко сгреших, използвайки solution-а. Искам да се върна назад във времето и да се спра. Защото няма нищо по-хубаво от това да изиграеш световна класика без допълнителна помощ; колко УДОВОЛСТВИЕ. Сега се зарибих по Diablo 2 и като погледна DLH – 30 графи в какво ли не в тях, си мисля за бедните геймъри прекарали се да пуснат solution или character editor-а.

Така че послушайте ме братя геймъри – ЗАБРАВЕТЕ КАКВО Е ТОВА CHEAT И СЕ ПАЗЕТЕ ОТ НЕГО КАТО ОТ НАЙ-ЛОШИЯ ВИ ВРАГ. НЯМА НИЩО ПО-СКРЪБНО И ПЕЧАЛНО ОТ ТОВА ДА ИЗИГРАЕШ ЕДНА НЕПОВТОРИМА (като геймплей) ИГРА С CHEATS!!!!!!!!

Даа, както вие сам казвате, били сте лекомислен! А cheat-овете са като цигарите – трябва да се употребяват с повишено внимание, защото после може и да съжалявате...

Важно е да се забавлявате, докато играете. Самият факт, че сте решили да използвате cheats, говори, че играта явно не ви е била чак толкова интересна. При всички положения обаче никой не е безгрешен, така че от време на време може и да ви се налага използването на кодове. А че удоволствието от играта страда от това – всичко си има цена, безплатен обяд няма (както пише на втора корица)!

АБЕ, МОМЧЕ!

From: Ivaylo Stoimenov <georgik@alpha.vmei.acad.bg>

А бе, момче,

На път си да срутиш тотално доверието ми в доскоро любимото списание "PC Мания". Някой трябва да носи отговорност за случаите, в които на страниците му човек попада на безобразен бълвоч като твоето творение, посветено на "Championship Manager 2000/01". Гневът ми се излива пряко върху автора на безмозъчно написаното "ревю".

Меко казано не на място звучат думите ти, че тази игра е пожънала "известна доза успехи", след като предишната ѝ версия е най-продаваната във Великобритания след "Command & Conquer", а настоящата бе очаквана с огромно нетърпение навсякъде, където има хора, обичащи футбола.

Най-голямата нелепост в това нещо, което все още не се осмелявам да нарека "статия", е, че в играта нямало тренировки. Ами, приятелю, отвори последния брой на "PC Mania" на 49 страница и ще видиш горе вдясно над собствените си безумия скрийншот с информация за ЦСКА, където на долния ред бутони се мъдри един с надпис "Training". И на всичкото отгоре си го пуснал в списанието! Вместо да даваш на играчите на "Барса" безумни прякорчета, да беше поразгледал менютата. За бога, какъв идиотски смисъл виждаш в това да си кръстиш вратаря Вратариньо?! Когато прочетох по телефона на най-добрия си приятел, той каза: "Това момченце да не е пило нещо специално?". Приятелю, да сравняваш PLM на EA Sports с CM е като да сравняваш актьорските умения на Ал Пачино с тези на Арнолд Шварценегер. Просто категориите са различни. Шарените човечета, припкащи по терена, са за малките дечица. Като тези, които биха кръстили бранителите си Защитиньо. По скромното ми мнение ревю на игра би следвало да прави човек, добре запознат с нея. CM е игра на въображението и интелигентността, игра за истинските фенове на футбола.

Това е от мен. Надявам се, че не съм бил твърде груб. Признавам, че имаш талант – просто нужно е много от него, за да настроиш толкова агресивно относително спокоен човек като мен, който доскоро не се нервираше от безумията по медиите.

АБЕ, МОМЧЕ! 2

From: Nedko Kyuchukov <nedko03@acs.bg>

Имало едно време в една малка страна, наречена България, едно списание за компютърни игри на име PC Mania. То безспорно било най-доброто на небосклона за такива списания. Но един ден дошъл господин на име Орлин Широв и решил. че разбира от футбол и футболни мениджъри. Е да, ама не!

Г-н Широв, не знам кой ви е разказвал как изглежда Championship Manager 2000/01 или пък колко време сте разучавали играта, за да съберете материал, но явно максимумът е бил да погледнете как изглежда интерфейсът. Относно звука – бих Ви посъветвал първо да изгледате ЕДИН мач от Висшата лига на Англия, за да видите, че звукът съвпада с виковете на феновете.

Това не означава, че бих сложил оценка 6/6 на звук, но поне не бих нарекъл скандиранията на публиката "писъците от Пирогов".

Стигнах и до последния параграф на вашата "блестяща" статия. Искам да Ви кажа, че почти всеки човек, който познавам и е играл на CM, се е вманиачил в нея. И не смятам, че нито на мен, нито на тези хора "чавка им е изпила мозъка".

И като за финал малко за статията ви за FIFA. Имате късмет, че сме в България, защото във всяка цивилизована страна PC Mania бял ден нямаше да види заради вашето "жълтурско първенство".

Между другото този e-mail е писан не от някой сдухан футболен тактик, а от човек, който с огромно удоволствие ходи на мачовете на любимия си отбор. Но съм на 15 години, така че сигурно съм някой "пикльо от кварталния компютърен клуб" Не беше ли това реакцията Ви, господин Широв?

Ако отидете в сектор "Б" и викате колкото ви глас държи "само Левски", лошо няма, но ако направите това в отсрещната агитка, то вероятно, а и съвсем мотивирано, ще ядете бой.

Което се случва сега и с Орлин Широв!

Едва ли си струва да се задоволяваме с отговори от типа: – "колкото хора, толкова и мнения", "да спориш със запалянко за футбол", "личното мнение на колегата" и т.н.

Просто виновникът трябва да бъде полят с катран, овъргалян в пера и пуснат да тича в този вид на терена. :-)

Благодарим на всички, които ни изпратиха свежи и оригинални писма на футболна тема. За съжаление не успяхме да поместим тези на Никола Стоянов, Сашо Зарков, Радослав Дойков, а и още много други. Всъщонст се оказа, че спокойно бихме могли да запълним едно футболно списание :). За всички вас слагаме на диска в този брой пълните версии на Championship Manager 1, CM 93, CM Italia и други екстри за по-новите игри от поредицата.

БОЙ ПО КОНЗОЛАТА 2

From: Ognyan Dimitrov
<prokoba@yahoo.com>

Hi, PCMania

От много време се каня да ви пиша. Списанието си го бива, дори според мен то е едно от най-добрите в България. Ама от скоро яко го оплескахте: 1-во – Какво е това да кажете на феновете си, че списанието след месец ще е с 16 страници по-голямо, а след това цапвате в 8 страници рубрика за PlayStation-игри....

Дотук с критиките. Списанието ви е супер, според мен статиите са най-добрите от всички списания, корицата и плакатите с всеки брой стават все по-добри. Ще остана верен фен на PC Mania и ще продължа да взимам следващия брой с надеждата, че отново ще получа нещо по-добро от това, което всички други списания предлагат.

Ваш верен фен:
PROKOBA from Sofia

Откакто са излезли страниците за конзоли, тече ожесточен спор за техния смисъл и целесъобразността им в едно списание за игри.

Получихме десетки писма, които ни упрекват за начинанието ни, и писма в подкрепа на новата ни инициатива.

Да не забравяме откъде тръгва всичко – на всички ни говори нещо името Atari, нали? Днес не са малко игрите, които първо излизат за конзоли, след което получават римейк за PC, като е вярно и обратното.

Въобще игрите се делят на добри или лоши – така че спорът, дали игрите, които излизат първо за конзоли, са по-скапани от компютърните и обратното, звучи малко като въпросът за кокошката или яйцето.

За да няма грешка, рубриката е обособена в отделна секция, а че ще я четат всички, няма съмнение. Едва ли някой ще се оплаче, че е научил нещо повече.

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

Гласувайте за любимата си игра в www.pcmania.bg

pcmania top10

Top10 България

1. ***Counter-Strike***
2. ***BroodWar***
3. ***Quake 3***
4. Red Alert 2
5. Unreal Tournament
6. Diablo 2
7. FIFA 2001
8. Need for Speed 5
9. Delta Force: Land Warrior
10. Tony Hawk's Pro Skater 2

Top10 Читатели

1. Counter-Strike
2. Red Alert 2
3. Diablo 2
4. Sacrifice
5. Escape from Monkey Island
6. Delta Force: Land Warrior
7. FIFA 2001
8. Age of Empires: The Conquerors
9. Championship Manager 00/01
10. Need for Speed 5

Очаквано! Този месец начело във всички класации е Counter-Strike и то с много. В читателската класация пък Diablo 2 беше постепенно изместена Red Alert 2.

Прави впечатление, че този месец класациите на читателите и Top 10 на клубовете от България са сходни. Явно повечето читатели са прекарали доста време по залите... Или поглеждайки за ден-два новите заглавия, са се върнали към класиката... Закономерно в класацията влязоха Delta Force: Land Warrior, Sacrifice и разбира се – Championship Manager. Футболните феновe защитиха достойно "оплютата" от нас игра.

Новото е, че вече може да гласувате директно от сайта на PC Mania. Присъединете се и вие, много е просто. Отиваме на www.pcmania.bg и избираме любимата си игра за месеца! Ако я няма в изброените – изпратете писмо на pisma@pcmania.bg или на адреса на редакцията.

Националната класация от клубовете – TOP 10 БЪЛГАРИЯ е с дребни изменения. Никакво раздвижване в челната тройка! Интересно е дали набиращият скорост Red Alert 2 ще успее да измести BroodWar през следващия месец. Но със сигурност Team Arena ще надмине Quake 3 :-)

И изненадата – в класацията влезе Tony Hawk's Pro Skater 2. Явно любителите на екстремните спортове не са никак малко. А и къде могат карат скейт през зимата освен в компютърния клуб :-)?

Клубове, които участват в националната класация, са: Виртуален Свят, клубове "Headoff", Матрицата, Сан Марино, CityLan, Lan Game, PC Mania и други. Ако имате компютърен клуб и искате да участвате в класацията, свържете се с нас по e-mail: redakcia @pcmania.bg

PC Mania

Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

HARDWARE NEWS

Дъна за Pentium 4

Появиха се няколко модела дънни платки, базирани на новия чипсет на i850. Те са предназначени за новите Pentium 4 процесори на Intel. Първото дъно е на ASUS. Моделът е наречен P4T и е с цена $350. Единствената причина това дъно да е със 100$ по-скъпо от останалите е, че то носи марката ASUS. Държа да уточня, че всички дъна, поддържащи процесори от клас Pentium 4, са Socket423 (който предполага повече място за охлаждащите радиатори), а не с досега познатия Socket 370. Другите две идентични дъна спрямо поддръжката на процесора са с марки Gigabyte (модел 8TX – на цена $250) и дъното на Intel с модел D850GB – на цена $270.

AMD – Поглед в близкото бъдеще...

Следва извадка от потвърден от AMD анонс за бъдещите планове на фирмата. През периода декември 2000-та – януари 2001-ва ще се появи процесорът Athlon на 1.33GHz, базиран с ядро на Thunderbird и с 266MHz FSB(Front Side Bus) системна шина. През първото тримесечие на 2001 г. ще се появи и Athlon на 1.4GHz, базиран с ядро на Palomino и с 266MHz FSB. През второто тримесечие на 2001 г. се очаква обявяването на Athlon на 1.5GHz отново с процесорно ядро на Palomino. В първото тримесечие на 2002 г. ще започне произвеждането на Athlon, базирани с ядро на Thoroughbred и с 0.13 микронна технология. Тъй като и процесорът Duron е дело на AMD, ще разкрием малко подробности за него. През първото тримесечие на 2001 г. се очакват Duron-и с 850MHz честота, а не след дълго такива на 900MHz. В края на 2001 г. ще се появи Duron 1000MHz отново с ядро Morgan. През второто тримесечие на 2002 г. се очаква коренна промяна в процеса на производство която ще се отрази на ядрото (от Morgan ще се трансформира в Appaloosa).

GM2 на хоризонта

Появи се първокласен геймърски хардуерен продукт. Производителите от компанията Saitek апелират към всички играчи да забравят неудобната клавиатура и да опитат новата щуротия. Нарича се GM2 Action Pad & Mouse и на външен вид представлява обикновенна мишка и нещо като голяма подложка за лявата ръка, където са разположени множество бутони.

На така наречената подложка, където се поставя лявата ръка, има точно 9 бутона, които улесняват и правят минутите за игра още по-приятни. На мишката пък има добре познатите ляв и десен бутон, scroll и едно малко копче, с помощта на което се стреля. Като примерни игри, в които може да се използва GM2, са Quake 3: Arena, Unreal Tournament, Half-Life и др. Включва се към USB порта на компютъра.

Бъдещите VIA чипсети

VIA са подготвили 3 Pentium-ски и два AMD чипсета, които обаче противно на очакванията няма да включват интегрирани графични карти. Съвсем скоро можем да очакваме модела VT8633, който поддържа Pentium III, PC133 SDRAM и DDR SDRAM. През първото тримесечие на 2001 г. се очаква моделът VT8653, поддържан от процесора Pentium 4 Willamette, и памет PC133 SDRAM, DDR SDRAM, V-Link и AGP 4x. При този модел чипсетът е наречен Pro266T. В края на 2001 г. ще купуваме чипсет за двупроцесорни Pentium 4 системи. Ще поддържа PC133 SDRAM и DDR SDRAM, AGP 4x, както и четири 64bit 66MHz PCI слота.

За системите с AMD процесори първият модел е VT8363A с чипсет KT133A и поддръжка на 266MHz системна шина (FSB). Очаква се KT133A да се появи през първото тримесечие на 2001 г. Вторият е VT8366 с чипсет KT266, памет PC133 SDRAM и DDR SDRAM и 200/266MHz системна шина. Той се очаква да излезе през 2001 г.

IBM купува стари компютри...

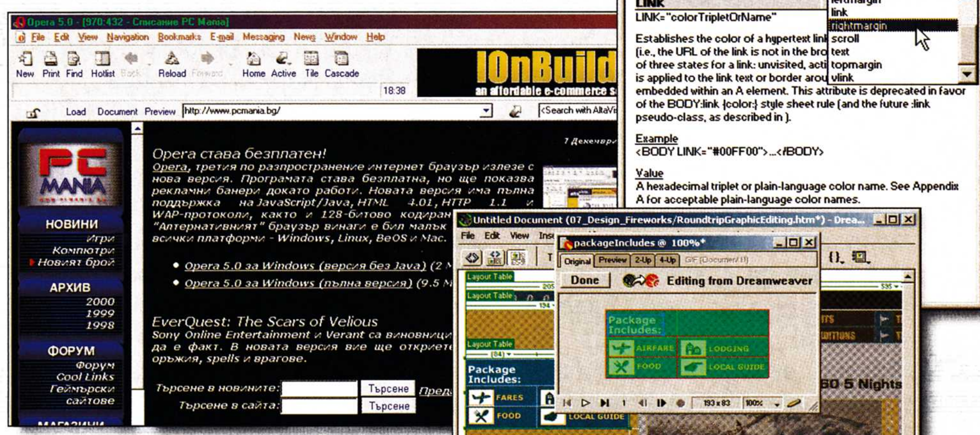
Компютърният гигант IBM започна масово да изкупува морално остарелите си продукти. Всеки притежател на компютър, принтер и монитор с тази марка ще може да го предаде за рециклиране и срещу това ще получи символичната сума от $29.99. През 1999 г. IBM е вложила над 120 милиона паунда в закупена техника втора употреба. В момента IBM се стреми да произведе компютър, който да може по-лесно да се обновява.

Нови 3D-ускорители за лаптоп

Nvidia подготвя графични чипове, предназначени за преносими компютри. Те ще се базират на процесора Geforce2go. Бъдещите планове са те да се използват в преносимите компютри на Toshiba, които ще излезат през пролетта на 2001 г.

Симеон Христов

INTERNET NEWS



3ivX – конкуренция за DivX

Млад и спретнат екип от програмисти усилено работи върху проект, носещ кодовото название 3ivX. Както вече може би сте се досетили, това е разработка на нов кодек, базиращ се върху стандарта DivX, като разработчиците от "Happy Machines", естествено, обещават всичко да бъде по-добро – по-малък размер на файла, по-високо качество на картината и по-добър encoding. Същността на новия кодек се състои в анализирането и запазването на промените в отделните фреймове. По този начин създателите на новия формат се надяват да постигнат икономия в размера от 40 до 60 % в сравнение с досегашния DivX. За да има някакъв смисъл от работата на програмистите, те естествено развиват софтуера си с мултиплатформена поддръжка, като се предвиждат версии за Windows, Mac, BeOS и Unix. Някъде около 15 декември ще бъде готова първата версия и ще видим дали DivX ще получи реална конкуренция на пазара за видеософтуер.

Macromedia Dreamweaver 4 и Fireworks 4 вече готови

За всички почитатели на продуктите на Macromedia новините около Коледа са само от хубави по-хубави. Новите версии на Dreamweaver и Fireworks вече са факт. Новости не липсват, като и в двете програми те са от особено значение. Dreamweaver вече ще може визуално да създава оформлението на страници – просто с мишката. Особено полезна изглежда възможността за създаване на бутони и превръщане на шрифтове в Flash директно в програмата, като по този начин Dreamweaver лесно може да създавате интерактивни уеб-страницата.

Нов и разширен е Help-а: включена е цялата книга на O'Reilly "Definitive DHTML Reference", с пълна информация командите и операторите на JavaScript, HTML и CSS. Има и удобен JavaScript Debugger и редактор, така можете да отстранявате своевременно евентуални грешки в страниците. Новият Fireworks създава pop-up-менюта и rollover-бутони. Новост са възможностите за настройка на компресията на JPEG-овете.

Като цяло версиите предлагат достатъчно нововъведения, а Macromedia за пореден път показва кой е лидерът в уеб-софтуера.

Opera 5 вече е напълно безплатен

Някъде около Никулден беше предоставена за доунлоуд петата версия на браузера Opera. Основната промяна е, че Opera вече не е shareware, а се превръща в adware (по време на работа се появява досаден рекламен банер, подканващ ви все едно да си купите новата невероятна кучешка храна за котки например), като по този начин обаче отпада 30-дневният trial. За всички, които не искат да бъдат тормозени с реклама, остава възможността браузерът да бъде без банери и да се заплащат 39-те долара такса. За момента е готова само Windows-ката версия на браузера, а в началото на 2001 година ще се появят и версии за други платформи като Linux например. По думите на самите разработчици на Opera трансформирането на браузера в adware е основният коз в ръцете на компанията, за да се намеси на пазара за браузери, поделен между напълно безплатните IExplorer и Netscape. Този път норвежците са се постарали и предлагат на потребителите един пълноценен продукт, поддържащ 128-битово шифроване на данните (SSL 2 и 3 и TLS), CSS 1 и CSS 2, XML, HTML 4.01, HTTP 1.1, ECMAScript, JavaScript 1.3.

Най-интересно звучи обаче предвидената поддръжка на WAP/ WML-сайтове, като по този начин WAP наистина може да получи по-широко разпространение:-). Като новост трябва да се отбележи и появата на интегриран e-mail-клиент. В крайна сметка може би най-семпле ще видим достоен конкурент на Internet Explorer!

НА ПАЗАР ЗА 3D-ВИДЕОКАРТА

Игрите са сред най-взискателните софтуерни продукти. Те изтискват до краен предел възможностите на компютъра ви. Затова, когато някоя учена глава ви съветва: "Как така ще дадеш 100$ за видеокарта? Ти още нищо не разбираш от компютри и няма да можеш да я използваш пълноценно!" (разбирай: само "професионалистите" имат нужда от скъпи PC-та), съвсем нормално е да го затапите със: "Не, ЩЕ я използвам съвсем пълноценно, защото ще играя на най-новите игри.

Ще се фокусирам предложенията на нашия пазар – картите, които може да се намерят във всяка компютърна фирма.

nVidia

Започвам с безспорния 3D-лидер. Карти с чипове на nVidia се произвеждат от много фирми – тайвански (Axle, Cardexpert) и по-реномирани (Creative). Вариантите са: Vanta, M64, TNT2, Pro и Ultra. Първите три могат да бъдат с 8, 16 или 32MB RAM. Колкото и да е евтина, Vanta не оправдава цената си. M64 е TNT2 с два пъти по-бавна памет и е най-доброто решение за хората с неголям бюджет (около 60$ за 32MB-овата версия). Трябва да се отбележи, че вариантът TNT2 Pro е по-БАВЕН от TNT2 Ultra, макар и да е по-скъп.

Ако имате нужда от извод за телевизор, потърсете TNT2-карта от CardEXPERT. Карти Geforce със SDR и DDR памет (32 или 64MB) се намират трудно. Усилието обаче може да не си струва, защото за същите пари (120$) може да си вземете Geforce2 MX, който по производителност е на нивото на SDR Geforce. Който желае максимално 3D-ускорение и е готов да даде над 250$, трябва да се спре на Geforce2, която е най-бързата карта на пазара.

S3

Докато nVidia са се заели и с евтините решения, и с най-бързите карти, S3 се опитват да ги конкурират в ниския пазарен сегмент. Карти с техните чипове се произвеждат от същите фирми, от които се правят и картите с nVidia. Въпреки това за S3 не може да се каже, че разполага с "конфликтоустойчиви" драйвери като nVidia. Все пак Savage4-картите с 8, 16 или 32MB памет са по-бързи и по-евтини от аналозите си Vanta. Затова те са препоръчителни за хората, които желаят да вложат минимум средства във видеоускорителя си. Въпреки последните два символа в името си Trio/3D-картите не заслужават подобна "титла". Не бива дори да си помисляте да играете на тях сериозни игри (освен може би Solitaire :-)).

3dfx

След успешните серии VooDoo 3dfx изневериха на себе си, започнаха да отлагат и забавят новите си продукти и това донесе "победа" на nVidia. В момента серията VooDoo3 не може да се конкурира с TNT2/Ultra нито по цена, нито по производителност и поддръжка. VooDoo3 3500 е може би най-евтината (160$) относително мощна видеокарта от този тип. VooDoo4 4500 е по-бавна и по-лоша карта от Geforce2 MX. VooDoo5 5500 пък определено не оправдава цената от над 250$. Освен това паметта му е 64MB, но се поделя между двата VSA-100 чипа и ефективно се използват само около 40MB.

ATI

Досега ATI бяха добре известни със своята All-in-Wonder поредица от карти с прилично 3D и отлични ViVo (Video in, Video out) възможности. Отскоро обаче те се намесват и във високопроизводителния 3D-сегмент със своя Radeon чип. При 32-битов цвят и големи разделителни способности той изпреварва понякога дори Geforce2. Цената му, разбира се, е от същия калибър.

Matrox

При някогашния пионер на графичните ускорители (MGA Millenium) нещата са малко по-спокойни. Новият чип G450 не предлага производителност, която да е по-голяма от G400MAX, а само по-ниска цена (125$). Като цяло Matrox-карта може да се препоръча единствено на хора, нуждаещи се от големи разделителни способности и поддръжка на два видеоизхода (примерно монитор и телевизор).

Matrox са ценени за предпечатна обработка и студийна работа, тъй като картите на фирмата са лидери при работа с 2D-приложения и обработка на цифрово видео. Скоро се очаква и появата на G800, който ще конкурира чиповете на nVidia.

SiS, VIA

Чудите се кои пък са тези?! Да, това не са производители на чипове за видеокарти. Но не може да не споменем дънните платки с техните интегрирани решения. От дъната със SiS530 и ProSavage PM133 у нас се продават единствено тези на ZIDA. Те не блестят с 3D мощ, но предлагат най-евтиното решение за вашата видеоподсистема.

Стоян Спахиев

PENTIUM 4 - НАДЕЖДАТА НА INTEL

На 20-ти ноември след последното отлагане Intel най-накрая пуснаха процесора, който трябва да ги изведе edni gyrdi napred в новото хилядолетие. Това е първият процесор на Intel, който използва тяхно x86 ядро от седмо поколение (786 или 80786 по стар стил :)), а архитектурата му се нарича Net-Brust. Явно в маркетинговия отдел са решили да рекламират новото си отроче като "ускоряващо мрежата" (brust и net). Разбира се, не трябва да се подлъгвате по такива евтини трикове – процесорът хич не е евтин: 1500MHz версията струва над $900. Връзката ви към интернет ще се "ускори" много повече, ако си купите процесор Duron за около $60, а останалите $840 употребите за кабелен достъп или някое по-евтино решение, базирано на интернет връзка през сателит (като DVB на Europe Online).

Архитектурата

Pentium 4 (P4) контактува с външния свят посредством 100MHz шина, която по подобие на AGP4x е с учетворен пропускателен капацитет. Може да се каже, че тя работи на "ефективни 400MHz". Процесорът има вграден 8KB от кеш първо ниво и 256K от второ. Подобрен е и модулът за управление на кеш-паметта. Процесорът постига високите си тактови честоти (1.4GHz и 1.5GHz като за начало) чрез "Hyper Pipelined" конвейер за изпълнение на инструкции. Той обаче е и найслабата страна на новия чип – поради дълбочината си за един такт, той извършва по-МАЛКО работа от Pentium III (тоест 1GHz PIII е доста по-бърз от 1GHz P4). Блоковете му за операции с цели числа са ускорени, но FPU (Floating Point Unit) модулът, занимаващ се с "дробите", е орязан в сравнение с PIII (да не говорим пък за Athlon). От Intel се надяват да компенсират тази слабост чрез новия набор инструкции SSE2 (Streaming SIMD Extensions 2), припокриващи някои функции на FPU.

Положението със SSE2 инструкциите е същото, както беше при MMX, 3DNow! и SSE-разширенията. Разработчиците на софтуер трябва да прекомпилират или пренапишат приложенията си, за да се възползват от тях. Като се има предвид малкият брой машини с Pentium 4, които ще се продават, това не е много вероятно да се случи скоро.

Дънните платки

Единственият чипсет за P4 е интелският i850, който има всички функции на i815E (ATA/100, USB, AGP4x). Разликата е в типа поддържана RAM. i850 работи единствено с Rambus-модули (RIMM) и то задължително ще трябва да се поставят по два едновременно. Дънни платки ще произвеждат само по-големите производители (ASUS, Gigabyte), както и самите Intel. Вариантът на Intel струва $250. Очаква се останалите да са в същия ценови диапазон при излизането им на пазара. Поради малкия брой производители и поначало високата цена дъната няма да имат много допълнителни възможности, освен AGP Pro-слотове и интегриран звук. Според изискванията на Intel дъната и захранванията трябва да са съвместими с новата ATX-12V спецификация. Това означава, че ще трябва да смените захранването, тоест и кутията си. Най-вероятно обаче поне ASUS ще предложат вариант, съвместим с обикновените ATX-захранвания. Pentium 4 ще се поставя в ново гнездо Socket423, около което специално са предвидени подложки за огромните радиатори, необходими за охлаждането на процесора.

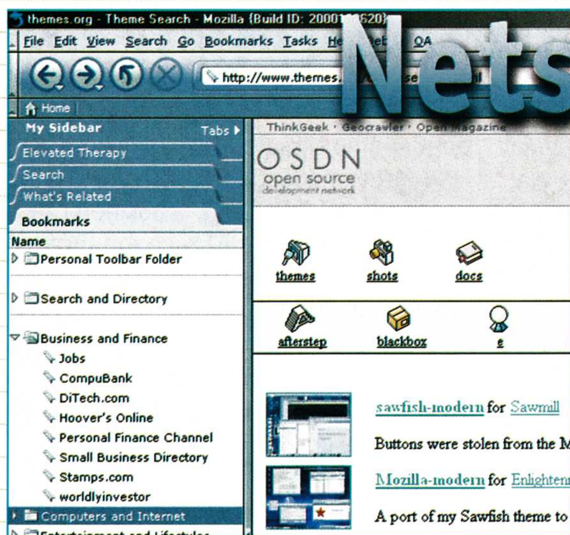
Производителността

Ако сравняваме на принципа "мегахерц срещу мегахерц", новият чип на Intel е по-бавен от досегашните. И все пак никой няма да го underclock-ва, така че е редно да отбележим възможностите му, когато работи с пълната си скорост (в момента са пуснати само модели на 1.4 и 1.5GHz). Въпреки по-голямата си тактова честота, Pentium 4/1.5GHz изостава от Athlon/1.2GHz (с DDR SDRAM) при почти всички игри, освен може би само Quake3. При обработка на MPEG-4 изображения (ASF, DivX :-)) P4 дръпва напред, както и при приложенията, оптимизирани само за SSE (инструкциите въведени с PIII), но не и за 3DNow! (Athlon). На обикновените офис-програми, както и на повечето професионални приложения, много по-добре им се отразява PentiumIII/1GHz, отколкото P4.

Като цяло Pentium 4 в момента е лоша покупка'плащате много, а не получавате подобрение на производителността. Освен това през 2001-ва ще излезе друг вариант на P4, който няма да работи с i850 дъната, няма да използва Rambus-памет и това ще рече, че няма да има с какво да ъпгрейднете системата си, ако се хвърлите към Pentium 4 още отсега.

Стоян Спахиев

Netscape Navivator 6



Лично аз бих могъл да поспоря доколко Netscape има право да се тупат в гърдите със "своят нов браузер". Просто Netscape Navigator 6 се базира на проекта за open source-браузър, наречен Mozilla, и дефакто не представлява нищо повече от модифицирана версия на една от неговите бета-версии. Тя е нагласена така, че да отговаря на комерсиалната политика на Netscape. Въпреки че разработката на Mozilla тръгна от работна версия на Navigator 5, в последната една година доста независими програмисти работиха за създаването на браузър, който да е конкурентен на Internet Explorer. Тези хора нямат нищо общо с Netscape. Проектът Mozilla стартира някъде в началото на 1998-ма, когато Netscape отвори кода на тогавашния си браузер. Аз обаче силно се съмнявам да е останало много от първоначалния програмен код.

Първите що-годе работещи бета-версии на Mozilla започнаха да се появяват в началото на изтичащата година и както можеше да се очаква бяха пълна скръб. Netscape 6 представлява една от най-новите модификации на браузъра и максимално се доближава до Internet Explorer (IE) от гледна точка на функционалност. В случая обаче "максимално" не означава "без видими разлики", а по-скоро "доколкото е възможно". В Mozilla все още липсва една важна част от възможностите за изобразяване на web-страници. Сайтовете с по-тежък DHTML не се визуализират правилно, а някои от специфичните IE-възможности, представени във версия 5.0 на майкрософтския браузър и вече застъпени в доста страници, въобще не се поддържат от Navigator 6. Екипът, разработващ Mozilla, при всички положения ще трябва да се съобразява с наложените от Microsoft стандарти. Статистиката показва, че Navigator използват едва 20% от netter-ите.

Рекламните агенти може да приказват каквото си искат, но за нормалния Windows потребител използването на Navigator 6/Mozilla си е чиста проба загуба на ресурси. Браузърът натоварва системата много повече, отколкото интегрираният IE - още с пускането си излапва 30 MB, потегля по-бавно и работи някак-си тромаво. Силният коз в ръцете на Mozilla обаче е платформената независимост, на която се залага тук. Netscape 6 има идентични версии както за Windows и MacOS, така и за всевъзможни Unix/Linux клонинги, VMS и OS/2. В доста случаи това автоматично го превръща в лидер за дадената операционна система поради липса на конкуренция. Прост пример: не е тайна, че Linux-клонингите станаха особено популярни и графични среди като Gnome и KDE напоследък си пробиват път и в най-широкия пазарен сегмент - този на обикновения потребител. Основна спънка при ползването им доскоро беше именно липсата на читав браузер, който да отговаря на изискванията, поставени от актуалното web-пространството.

Все пак какво интересно в Netscape 6? Ако се абстрахираме от това колко всъщност се забавя работата на браузера от тази опция може да се каже, че Mozilla има невероятно добра поддръжка на skin-ове – няма и една оригинална Window-ска контрола, която да не се прерисува според избрания от потребителя skin. Създаден е и един особен панел, наречен "My Sidebar". В него може да наредите различни видове информационни източници, подобно на листа в папка (търсачки, връзки към подобни страници, новините от CNN, цени на стоковата борса и т.н.). Инсталацията на целият пакет, включващ познатите от версия 4.5 инструменти за поща, новини и HTML-редактиране + IRC Client ,може да стане и с помоща на netwizard. Той представлява малко приложение, изсърпващо от мрежата само необходимите файлове.

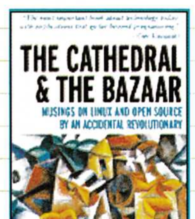
Георги Пенков



http://dmoz.org/Netscape/Sidebar/
Всевъзможни допълнения към My Sidebar



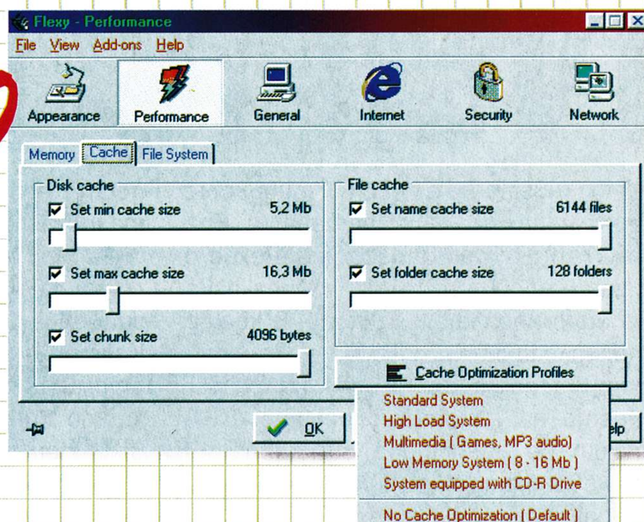
http://www.netscape.com/themes/
Основното място, от което можете да се снабдите с графични теми за netscape 6/mozilla



http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/
Катедралата и Пазарът. В този текст авторът Ерик Реймънд обяснява някои основни положения на корпоративния и open source софтуера. Доста интересно четиво в контекста на Mozilla.

http://www.mozilla.org
Тук винаги може да намерите последната версия, катко и чудесна информация за идейната доктрина (т.е. целта) на проекта.

Flexy version 1.20



В Microsoft подобно на свенливи девици хич не обичат някой да се рови из интимните подробности от живота на водещите им програмни продукти.

Факт е обаче, че не са една или две програмите които "пощипват" Windows. В общия случай това са малки програмки или inf файлове (който се инсталират с десен клик и Install), предназначени за откриване на по-забутани или скрити функции най-вече на Windows. Например махане на части от Start менюто или премахване на разни неща, които не се ползват, а само тежат на и без това натоварената операционна система.

Във Flexy има още доста функции. Част от тях са уникални или поне досега бяха в отделни програмки. Програмката е голяма 385 kb. преди инсталация и заема около 30 К конвенционална памет след стартиране.

Тя (или той, може би) се състои от шест менюта. Всяко от тях има между четири и две подменюта.

Appearance

настройка на Windows-desktop

Start Menu – какво да се вижда и какво не, скоростта на изскачане на менюта и подобни.

Effects – вградените ефекти – премигванията на прозорците, оглаждането на буквите и т.н.

Desktop – оттук можете да укажете какво да има на десктопа и какво не и как да се казва, дали да пише "Shortcut to.." преди самия него и дори можете да си прекръстите Recycle Bin на Trash например.

Misc – ето това е доста забавно! Можете да смените цвета на световно известния екран "Blue Screen Of Death" на какъвто искаме, с каквито искаме на цвят букви и още една две екстри.

Performence

не ви харесва как се държи Win? И на мен! Е, сега иде ред на оптимизациите! (Друг е въпросът дали няма да гръмне не само тази програма като резултат)

Memory – оттук можете да проверите доста подробно колко памет се ползва и да освободите малко.

Cache – колко кеш да имате минимална и максимална сайз. Найценното е, че имате профили за различни видове машини (по-бавни и по hi-tech) и за различни дейности – multimedia, PC с CDRW и мн. мн.

File System – полезно е май само Hard drive read-ahead buffer.

General

това да, това не :)

Templates – какво да има на менюто New на десния клик на десктопа и на Send to. Полезно според мен.

Boot – как да буутва Windows и дали да показва при тази операция.

System – регистрация на кого да е и CD autorun, заедно с интересното Autoend programs on shutdown. Край на въпроса дали или да гася Windows!

Internet

всичко за web и модема.

Dial-up – колко тегли, на колко си се закачил, как тегли... Плюс автоматично откачане от Интернет ако не се тегли нищо.

Internet Explorer – какво да има и какво не по IE – звуци, анимации, Go бутона и др. И майтапчийската опция какво да пише на тулбара на самия IE.

Security

paranoia will destroy ya!

Visability – какво да се вижда от устройствата ви и какво не и по диалоговите настройки за Display, Network и System Proper-ties.

Restrictions – забрани, забрани, забрани! На каквото се сетите.

Network

мрежарски номера :)

Network Options – малко сигурност, много кликане.

Login – ако поискам да се логна, ще ли ми дадеш?

Това бяха менютата на Flexy. Малко, но от сърце. :)

Има и още малко, но ви ги спестявам. Като за финал ще кажа, че програмата е абсолютно безплатна само до версия 1.2. Не си слагайте обаче 1.3 – освен ако не ви се плащат $19.50.

Пеню Дачев

Nanotech

В книгата на Нийл Стивънсън, наречена Диамантената Ера (http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0553573314), се разказва за едно недалечно бъдеще, в което технологичният лукс на човечеството е подчинен изцяло на развитието на нанотехнологиите. Въздухът се пречиства от невидими за човешкото око нано-роботи. Интерактивни реклами светят по химикалките, вилиците и въобще по всичко, което е предназначено за единична употреба. Улични автомати за безплатна храна преработват на атомно ниво всички отпадъчни материали, за да ги превърнат в храна за бедните... Вероятно по сергиите на площад "Славейков" може да си намерите тази книга - препоръчвам ви я.

Всъщност един нанометър е точно милиард пъти по-малък от метъра. Казано с други думи, става въпрос за размери от порядъка на атома. В общия случай целта е да се постигне точно определено подреждане на група атоми, така че да може да се създадат по-здрави, по-леки и което е по-важно - по-евтини продукти. В резултат на това ще могат да се правят миниатюрни еквиваленти на съществуващи устройства или такива, които да проникнат до места, недостижими по друг начин (например малките капиляри в човешкия мозък). Доскоро нанотехнологиите бяха възможни само на теория и звучаха по-скоро като научна фантастика, отколкото като реална възможност за миниатюризация. В последно време обаче се появиха доста новини за реални пробиви в тази насока.

Основният проблем засега е липсата на прецизен метод за позиционизране на отделните атоми. Както е известно от химията, атомите са едни палави частици, които си умират да взаимодействат помежду си. Поради това е много трудно да ги накараш да застанат точно там, където трябва. Причината Нийл Стивънсън да нарече книжката си "Диамантената Ера" вероятно се дължи на факта, че диамантът е основният елемент, на когото се разчита при създаването на нанообектите, тъй като реагира на много малко от елементите в менделеевата таблица.

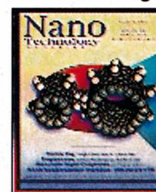
Навярно смятате, че нанотехнологиите ще са най-полезни в миниатюризацията на изчислителната техника. В действителност тяхното приложение съвсем не се ограничава само при производството на чипове. Нано-устройствата ще имат и важен принос за развитието на биологията и медицината. След като могат да се произвеждат устройства с големината на клетка, няма да е проблем да бъдат разработени методи за лекуване на тумори, рак и други заболявания, неподвластни на хирургическа намеса.

В едно по-далечно бъдеще нано-устройствата вероятно ще могат да се саморегулират и възпроизвеждат. Това означава, че те ще поемат голяма част от черната работа по поддръжката, която се е падала досега на човека.

Перспективите за развитието на нанотехнологиите са на практика безброй много. Ако се замислите, в една капка вода има милиарди милиони атоми, което е повече от броя на всички транзистори, в който и да било компютър, създаван досега. И когато стане възможно да ги командваме като послушни ученици, ще настъпят наистина интересни времена. Ако искате да сте добре подготвени по този въпрос, прочетете въпросната книга на Нийл Стивънсън и, разбира се, проверете линковете:



http://www.zyvex.com/nanotech/MITtecRvwSmlWrld/article.html
Предлага обстойна информация за теорията и принципите на нанотехнологиите. Задължително четиво.



http://planet-hawaii.com//nanozine
Електронно списание, посветено на нанотехнологиите

http://news2.thdo.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid_309000/309522.stm – статия, която представя нано-арфа, създадена от учените в Cornell University.

http://www.discover.com/science_news/technology/smallcd.html
Описание на работеща технология, с помощта на която типовете от Princeton University са успели да постигнат 800 пъти по-голяма плътност на данните от нормално CD.

Георги Пенков



GEEK SITES

В предишния брой накратко стана дума за geek-културата и нейните отличителни белези. Продължавам по темата с ревюта на някои от задължителните geek-сайтове, а за десерт ще ви изръся и още малко хипервръзки, които да разглеждате по време на скучните празнични семейни вечери около Коледа и Нова Година. Преди да ги подхвана обаче държа да подчертая, че в net-а се срещат две сходни, но все пак различни тълкувания на думата geek:

1) Човек, който се занимава с програмиране, администрация или с други думи heavy metal занимавки с PC-та. Той им посвещава цялото си свободно време, използвайки мрежата преди всичко като място за живот и изява;

2) Човек, който се интересува от технологиите като цяло. Той възприема мрежата като хитроумно изобретение на информационната ера и основен информационен инструмент.

Трудно е да се каже коя група прави основния трафик на представените по-долу сайтове. Мога обаче да се обзаложа, че ако спадате към която и да било от тях (дори и да не го знаете все още), със сигурност поне половината места ще ви заинтригуват.

Slashdot.org



На този адрес ще видите нагледно как се прави интересен и полезен сайт. Той е пример за това как за малко повече от 3 години сайт надхвърля 1 млн. посещения дневно. По мое мнение slashdot.org е абсолютен феномен в net-пространството и то не заради експоненциалното си развитие, а главно поради факта, че това вероятно е най-полезният информационен сайт що се отнася до технически и geek-новини. Девизът на сайта е прост: "News for Nerds. Stuff that Matters". В свободен превод това звучи така: "Новини за побърканяци. Само това, което си заслужава". Наистина в новините на /. (slashdot често се споменава със съкращението /.) системата е следната – читателите (или общо казано посетителите) изпращат новини, които се преглеждат от няколко човека. Десетина от информациите се одобряват и пускат "в ефир". Към всяка новина има прикрепен форум, където тя се обсъжда от останалите посетители. Нещата, които се анонсират от slashdot, са high-tech новини, ревюта на книги и филми, разни 'net-събития и всякакви други нестандартни новини. Честно казано, досега не ми се е случило да не намеря поне 2-3 интересни измежду последните събития за деня.

ThinkGeek.org



"Магазин" не е най-точната дума за този сайт. По-скоро той е fanshop или казано с други думи – мястото, от което в буквалния смисъл можете да си купите стоки, белязани от geek-културата. Става дума за неща, като вратовръзка с Linux-ски пингвин, риза с бродирани "#!" до джоба, чаша с надпис "/." (което, ако сте чели внимателно по-горе, означава slashdot), всевъзможни тонизиращи напитки (има си цял раздел за кофеин). Там има и разни high-tech-играчки – GPS устройство, брава с infrared-система за заключване, портативен DVD-плейър с LCD-екран и т.н. Наред с чисто шегаджийските артикули има и разни наистина полезни хрумвания, които си заслужават парите. Но, погледнато отстрани, този сайт е чудесен пример за това, докъде може да се разпрострат границите на geek-вманиачаването.

Everything2.com



Както казва URL-то, "тук има Everything (всичко)". "2"-ката е за привличане на вниманието. В първите 10 минути everything2.com ос-



тавя впечатлението за някакъв извратен опит за създаване на свръххиперлинкнат речник на geek-жаргона, но нещата са малко по-дълбоки. Everything2.com се базира на една обобщена система за създаване на динамични web-страници. Идеята се състои в това, че всички информационни единици си имат универсални номера, с помощта на които може да се "свържат" една с друга. По този начин на пръв поглед безсмислената идея за създаване на речник се превръща в нещо дяволски мутиращо, в което може да се ровите с дни. Там има не само описания на имена, жаргонни думи и изрази, а и всевъзможни луди идеи и кратки разказчета. Най-добре е да разгледате сайта и да прецените сами какво всъщност е everything2.

Geekculture.com



Човекът, който стои в основата на този сайт, е познат с nickname-а Nitrozac. Най-интересната част от сайта несъмнено е един особен комикс, носещ заглавието After Y2K. Под това име обаче са обединени няколко storyline-а (да го кажем на български – сюжета), главните герои на които са едни и същи лица. Събитията се случват в някакъв момент след хипотетичното настъпване на Year 2K, Апокалипсиса и произтичащите от него последствия. Смешките, които се крият из странните на пръв поглед разговори между героите, са типичен пример за изтънчен geek-хумор. За една част от тях е необходимо

да сте в крак с по-важните 'net-събития от изминалите месеци, както и с дежурните компютърджийски лафове. За други е необходим коефициент на интелигентност, поне колкото на някое стайно растение :-). По-забележителните персонажи са група свръхинтелигентни techie-мадами, които са си "яки мацки", както и да го погледне човек. В комикса ще откриете видни хора от нет пространството като Линус Торвалдс и Бил Гейтс. Ще се сблъскате с извънземни и дори със самата авторка Nitrozac. Авторка ли казах... Мммдааа... на всичкото отгоре Nitrozac е привлекателна млада дама. До преди известно време тя много хитро успяваше да скрие самоличността си от многобройните фенове на AfterY2K.

So,...

Преди да се хвърлите към вашия browser ще ви посъветвам да прегледате links-секциите на сайтовете, които смятаме за важни спирки във вашето geek-просвещение. Наистина е невъзможно в две страници да се представят всички щуротии, които се крият из дебрите на тези адреси. Но ето ви още нещо:

www.bunnyhop.com/BH5/geekguys.html
как трябва да се подхожда към компютърните geek-ове.

www.cgim.com/world//write/lycos/geek.html
Can Girls Be Geeks, Too?

www.geekporn.com
тук се вижда много ясно с какво се занимават надарените ученици от най-добрия технологичен университет в света – Massachusetts Institute of Technology

http://slashdot.org/interviews/99/09/17/1051209.shtml
интервю с авторката на комикса AfterY2K

Георги Пенков

Може да си изрежете обложка за диска!

PC Mania 1/2001

ИГРИ

American McGee's Alice - екшън по "Алиса в страната на чудесата". Виж виж статията за нея на стр. 20
Battle Isle: The Andosia War - стратегия, виж статията за нея на стр. 36
Battle of Britain - самолетен симулатор
Insane - рали, виж статията за него на стр. 50
Mercedes-Benz Truck Racing - рали
Quake III Arena: Team Arena - отборен 3D-action, виж статията за него на стр. 26
Sacrifice - стратегия, виж статията за нея в стр. 38 на предишния брой на PC Mania
Sheep - пъзъл, виж статията за него на стр. 9

UPDATES

Warlords Battlecry 1.04
Baldur's Gate 2
Championship Manager 00/01 3.86
Delta Force: Land Warrior 1.0.53
ST: Elite Force 1.1
Red Alert 2 1.02

Екстри за Championship Manager
+ пълните версии на CM1, CM 93, CM Italia

ПРОГРАМИ

CuteFTP (32-bit) 4.2 - За теглене на файлове от интернет (FTP сървъри). Най-популярният FTP клиент. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Sound Forge 4.5h - Професионален аудио редактор. ОС: Windows 95/98/NT
FlashGet 0.91 - Ускорява тегленото на файлове от интернет, като ги разделя на няколко части. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Uninstall Manager 3.2 - Деинсталира програми и игри от вашия компютър. ОС: Windows 95/98/Me
Flexy 1.2 - Допълнителни настройки, оптимизиране и екстри на Windows. Вижте статията за него на стр. 75. ОС: Windows 95/98/NT/2000
ItweakU LE 3.6 - Още една програма за допълнителни настройки на Windows. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Modem Booster 2.2 - Ускорява и оптимизира вашия модем. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Folder Guard 4.14 - Забранява достъпа до избрани от вас файлове и директории. ОС: Windows 95/98/Me
Santa's Workshop Holiday Screensaver - Весела Коледа! ОС: Windows (all)
Hacker 1.1 - Игра за хакери. Няма нищо общо с действителността :) ОС: Windows 95/98
ImageConverter Plus 5.1 - Сменя лесно форматът на графични файлове. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Leech 3.0.4 - Краде сайтове :), т.е. сваля ги на вашия хард-диск. ОС: Windows 95/98/NT/2000
XNview v1.17a + Nconvert v2.95 + PlugIns (Flashpix & IuraTech) За работа с графични файлове. Отваря 210 различни видове формати (вкл. Corel и Photoshop) и записва в 40 вида. На български! Автор на превода - Денис Ивайлов. ОС: Win95/98/NT/2000 & Me.
AntiVir Personal Edition - Безплатна антивирусна програма.
Hotbar - Инсталира допълнителни екстри в Netscape или Internet Explorer. ОС: Windows (all), безплатен



ДИСК 1, ЯНУАРИ 2001





Може да си изрежете обложка за диска!

Влезте в Матрицата... ...и в магазините

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска, изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Axle Riva Vanta 8MB .... $ 34
Axle Riva Vanta 16MB .... $ 45
Axle S3 Savage 4 32MB .... $ 62
Axle Riva M64 TNT2 32MB .... $ 60
Axle Riva TNT2 Ultra 32MB .... $ 84
Axle GeForce 256 32MB $109
Creative TNT 2 M64 16MBI .... $ 79
Creative TNT 2 M64 32MB $126
Voodoo 3 2000 16MB/TV Out ..72/91
Matrox Millennium G400 32 MB $126
Matrox Millennium G400 MAX $229
Asus GeForce256 32MB $244
Asus GeForce256 64MB $295
Asus GeForce2 32MB $317
ATi Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail $131
Ati Rage Fury 64MB, Retail $167
AllInWonder128 32MB, AGP/PCI $188
Holiwood PLUS (DVD,MPEG2) ....$ 62
TV Tuner+FM Radio+Remote ......$ 76

САУНДКАРТИ

Yamaha 719 3D ISA .... $ 13.5
Yamaha XG724 PCI .... $ 15
Yamaha XG744 (EAX) PCI .... $ 24
Creative SB512 4.1 Surround ......$ 62
Creative Ensoniq PCI .... $ 27
Creative SB 128 PCI .... $ 35
Creative SB Live PCI .... $ 55
Creative SB Live Platinum $199

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft
Game Pad Pro .... $ 46
SideWinder Freestyle Pro ......$ 47
SideWinder Dual Strike .... $ 52
Logitech
Wing Man Extreme .... $ 48
Wing Man ThunderPad .... $ 12
Destiny D3 .... $ 20
Destiny D2 .... $ 15
Destiny D1 .... $ 11
Destiny Evolution /MSC/ .... $ 45
Dexxa Game Pad .... $ 12
Genius Max Fire G-07 .... $ 12
Antanas JPD131 .... $ 17
Antanas JPD120 .... $ 10
Antanas JPD110 .... $ 7

ДЖОЙСТИЦИ

F22 .... $ 13
Logitech
WingMan Joystick .... $ 26
WingMan Attack .... $ 25
WingMan Extreme Digital .... $ 49
WingMan Extreme Digital 3D $ 41
WingMan Interceptor .... $ 60
WingMan Force $122
Microsoft SideWinder
Standard .... $ 33
Precision Pro .... $ 70
Force FeedBack Pro $120
Genius
Max Fighter F31D .... $ 47
Flight2000 F23 .... $ 26
Flight2000 F12 .... $ 12
Destiny
D4 .... $ 23
D5 .... $ 30
Quick Shot GenX 700k .... $ 51
Quick Shot6222 3D .... $ 43
Joystick + Joypad /MSC/ .... $ 83

ВОЛАНИ

Quick Shot Pro .... $ 35
Destiny
PC Wheel .... $ 68
PC Force Feedback $160
Logitech Wingman
Formula .... $ 98
Dexxa .... $ 60

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus .... $ 36
Abomination .... $ 42
Age of Wonders .... $ 38
Air Warrior II .... $ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) .... $ 44
Alpha Centaury .... $ 44
Ark Of Time .... $ 10
Army Men II .... $ 42
Atlantis II (4 CD) .... $ 39
Baldur's Gate 2 (4+1 CD) .... $ 30
Beat The House .... $ 10
Beetle Crazy Cup .... $ 40
Beavis & Butthead .... $ 36
Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft $ 38
Braveheart .... $ 40
Breakneck .... $ 42
Bugs Bunny .... $ 35
Caesar 3 + Pharaoh .... $ 35
Capitalism Plus .... $ 14
Castles 2 .... $ 10
Cleopatra .... $ 20
Colin McRae Rally .... $ 22
Combat Chess .... $ 18
Cutthroats .... $ 40
Dark Omen .... $ 20
Dark Stone: Evil Reigns .... $ 44
Dark Vengeance .... $ 36
Death Rally .... $ 14
Deer Hunt Challenge .... $ 44
Demolition Racer .... $ 42
Diablo 2 (3 CD) .... $ 35
Diablo 2 екшън фигури: Barbarian, Diablo, Unraveler .... $ 16
Die Hard 2 .... $ 49
Disk World Noir (3 CD) .... $ 40
Dune 2000 .... $ 44
Dungeon Keeper II .... $ 44
EURO 2000 .... $ 49
European Air War .... $ 35
Extreme 500 .... $ 42
F/A-18 Korea .... $ 18
F-22 v.5 .... $ 14
Falcon 4.0 .... $ 35
Faust .... $ 37
Fifth Element .... $ 39
Fighter Duel .... $ 30
Fighter Squadron .... $ 42
Final Doom .... $ 14
Final Fantasy VIII .... $ 44
Fleet Command .... $ 20
Flight Unlimited III (3 CD) .... $ 44
Flying Corps Gold .... $ 18
Final Fantasy VIII (5 CD) .... $ 44
Football World Manager .... $ 18
Gabriel Knight 3 .... $ 37
Gex 3D:Enter The Grecco .... $ 18
Great Battles of Alexander .... $ 14
Ground Control .... $ 36
Grim Fandango (2 CD) .... $ 44
Halflife .... $ 39
Halflife: Opposing Force .... $ 30
Heart Of Darkness .... $ 20
Heavy Gear .... $ 13
Hellcopter .... $ 39
Heretic II .... $ 39
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) .... $ 42
Homeworld .... $ 39
Homeworld: Cataclysm .... $ 35
Icewind Dale .... $ 35
Imperium Galactica (2 CD) .... $ 14
Imperium Galactica II (4 CD) .... $ 39
Independence War (4+1 CD) .... $ 35
Invictus .... $ 37
Klingon Honor Guard .... $ 35
Lands Of Lore III (4 CD) .... $ 44
Le Mans 24 Hours .... $ 36
Lucky Luke .... $ 30
M1A2 Abrams .... $ 14
MDK 2 .... $ 37
Men In Black .... $ 20
Messiah .... $ 38
Might & Magic VII (2 CD) .... $ 42
Monaco Grand Prix 2 .... $ 42
Moto Racer 2 .... $ 44
Moto Racer Classic .... $ 20
Need for Speed IV .... $ 44
Need for Speed V .... $ 49
NHL 2000 .... $ 44
Nocturne .... $ 42
Nomad Soul .... $ 42
Normality .... $ 10
Nox .... $ 44
Oddworld: Abe's Oddysee .... $ 14
Pandemonium 2 .... $ 18
Powerslide .... $ 36
Premier Manager 98 .... $ 20
Puzzle Bobble .... $ 14
Quake 3 .... $ 49
Revenant .... $ 42
Rainbow Six : Rogue Spear .... $ 42
Rally Masters .... $ 38
Rayman Designer .... $ 18
Rent a Hero .... $ 42
Requiem .... $ 42
Rollcage 2 .... $ 39
Roland Garros 2000 .... $ 32
S.C.A.R.S .... $ 25
Scullcaps .... $ 25
Shogun Total War .... $ 49
Silver (2 CD) .... $ 37
Sim City 3000 .... $ 44
Sini Star .... $ 42
Slave Zero .... $ 42
Soul Reaver .... $ 42
Solitaire For Windows .... $ 10
Speed Busters .... $ 39
SPQR .... $ 10
Star Craft .... $ 19
Star Craft: Broodwar .... $ 27
Star Trek 25-th Anniversary .... $ 10
Star Wars Alliance (2 CD) .... $ 44
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) .... $ 44
Street Racer .... $ 18
Supreme Snowboarding .... $ 40
Superbike World Championship .... $ 44
System Shock 2 .... $ 44
Swat 3 .... $ 39
Test Drive 6 .... $ 31
The F.A. Football Manager 2000 ......$ 44
The F.A. Premier League STARS ......$ 44
The Sims .... $ 49
Theme Park World .... $ 44
C&C Tiberian Sun (2 CD) .... $ 44
Tomb Raider III .... $ 36
Total Air War .... $ 20
Tzar .... $ 18
Ultima Ascention .... $ 44
Unreal Mission Pack .... $ 25
Urban Chaos .... $ 42
V Rally .... $ 20
Virtual Pool .... $ 10
Warcraft II Battlenet edition .... $ 23
Warzone 2100 .... $ 40
Wetrix .... $ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) ...$ 20
World War II Fighter .... $ 44
X Beyond The Frontier .... $ 42
X-Files (7 CD) .... $ 40
Z + Expansion Kit .... $ 14

КОЛОНИ

Jupiter .... $ 10
Surf Sound SL 300 .... $ 23
Surf Sound MG 240 .... $ 21
Surf Sound BL 300 .... $ 21
Comtech .... $ 19
GeniusSP 710a .... $ 14
Genius March Surround .... $ 85
Teac Power Max 60/2 .... $ 9
Teac Power Max 80/2 .... $ 15
Teac Power Max 140/2 .... $ 26
Teac Power Max 260 .... $ 33
Teac Power Panel 300 .... $ 64
Teac Power Max 500 .... $ 54
Teac Power Max 1500 .... $ 228
Creative PC Works SSP52 ....$ 27
Creative PC Works CSW 100 .$ 64
Creative PC Works CSW 200 .$ 113
Creative PC Works FPS 1000 $ 105
Creative PC Works FPS 1500 $ 94
Creative Desktop Theater 5.1..$ 284
Creative SoundWorks -Woofer $ 65
Creative PlayWorks PS2000 ...$ 234

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с ръководства на български! На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III .$ 19
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade .... $ 15
Unreal Tournament (2 CD) ..$ 29
Re-Volt .... $ 19
StarCraft .... $ 19
TZAR на български ......$ 18

И още хитови заглавия:

Fifa 2000 .... $ 44
Need For Speed V ....$ 49

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% остстъпка:

Anno 1602 .... ~~$34~~ $30
Apache Havoc .... ~~$30~~ $25
Blood 2: The Chosen .... ~~$36~~ $30
Eastern Front .... ~~$18~~ $15
Grand Touring .... ~~$30~~ $25
Operational Art Of War ....~~$25~~ $20
Pinball: Big Race Of USA ....~~$30~~ $25
Pro PinBall: Time Shock ....~~$25~~ $20
Civilization Call to Power ....~~$42~~ $30
Turok 2 .... ~~$39~~ $30

Общо спестявате $53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31, тел: 02/ 986 40 84
пл. "СЛАВЕЙКОВ" №9, тел: 02/ 986 68 58

PC MANIA®